TILT

MICROLOISIRS

BOMBE! LA PREMIERE DISQUETTE UNIVERSELLE!!!

3615 Tilt: gagnez une Super Famicom et ses six jeux!

CES DE LAS VEGAS: le Japon remporte la guerre! • L'Atari 7800 enlève le masque • Dany Boolauck a vu Populous II! • Death or Glory: le simulateur de vol qui fait trembler l'Amérique • Comparatif: les meilleurs jeux d'aventure explosent



N° 88 MARS 1991. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN073-6968

NCE DES PC



F29 RETALIATOR

Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques

THE LOST PATROL

Notre hélico s'est écrasé aprés avoir été touché...le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueiliant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir...ça et un détraqué dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!
NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE ARRIVES CHEZ NOUS!!

BILLY THE KID

Un fantastique western, mêlant stratégie et action-arcade pour un ou deux joueurs.
Vous pouvez choisir d'être:
BILLY THE KID
Il est entré dans l'illégalité pour venger l'assassinat de ses amis par des riches propriétaires au cours de "La Guerre du Conté de Lincoln".
LE SHÉRIFF PAT GARRETT
Respectueux de la loi, le pilier de la société, et déterminé à l'appliquer, il n'hésitera pas à poursuivre un de ses meilleurs amis.
9 jeux d'arcade incluant un duel avec des "pros" de la gâchette, le vol d'un troupeau de bétail, l'attaque d'un train et d'une banque.
Des effets sonores digitalisés avec une musique (midi) incroyable d'une demi-heure.
De l'action simultanée pour deux joueurs grâce à la connection de deux ordinateurs.
Une histoire de vengeance et d'amour, dans laquelle un seul homme sortira vivant de l'inévitable scène finale.



BATTLE COMMAND

L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "Mauler" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées.
La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflict semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé.
En effet les capacités defensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos.
Le Mauler est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.







ANNE . TEL: (16) 92 94 36 00

La disquette en carton

Souriez, c'est pour rire... *Tilt* n'a pas inventé la disquette universelle mais une solution élégante, de nature à satisfaire le plus grand nombre d'entre vous : la disquette en carton qui annonce que vous allez devenir l'heureux propriétaire d'une disquette au bon format. Reportez-vous donc à la page 34, remplissez le bulletin avec précision et retournez-le dûment affranchi. C'est très simple. Nulle mystification, ce n'est que *Mystical*, en démo active, le dernier petit d'Infogrames que vous allez ainsi bientôt trouver dans votre boîte aux lettres.

Juan Pedro de Suza

SOMMAIRE

N° 88

Ce numéro comporte un encart promotionnel non folioté entre les pages 34 et 37 et un encart abonnement non folioté entre les pages 68 et 71.

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Thierry Gaerthner, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Brigitte Majac, Isabelle Moatti, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger





Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 1[er] trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Death or Glory, un simulateur hors pair et tous azimuts.





Elvira, une créature de rêve à protéger.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

FLAMES OF F

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

Il y a soixante ans, Midwinter, île recouverte de glace, échappa à la menace de destruction que faisaient peser sur elle des hordes d'envahisseurs ; mais un ennemi plus dangereux la priva de toute espérance de prospérité : les métamorphoses climatiques de la terre. Midwinter, submergée par les eaux qui l'avaient engendrée, fut abandonnée par ses habitants qui recherchaient une terre d'asile sur une île plus hospitalière et surplombant la mer.



Dans les zones équatoriales et plus tempérées de l'Atlantique, seule une des quarante-deux îles leur tendit la main en accueillant les survivants dans la Fédération Atlantique, organisme défenseur de la paix, de la prospérité et de la démocratie. Mais la nouvelle patrie se trouve maintenant menacée par le funeste Empire Saharien, puissante dictature militaire basée sur le continent africain, qui asservit les îles, les unes après les autres et a décidé d'entrer en conflit avec la Fédération.

Les îles assujetties sont le refuge des combattants de la liberté qui essaient de fuir la domination saharienne et de rejoindre la Fédération. Celle-ci a la lourde tâche d'aider indirectement le plus grand nombre possible d'îles à secouer leur joug, avant que l'Empire Saharien ne finisse par régenter tout l'Atlantique. Le glas de la tyrannie a sonné dans Flames of Freedom et vous serez bientôt porteur du flambeau de la liberté.



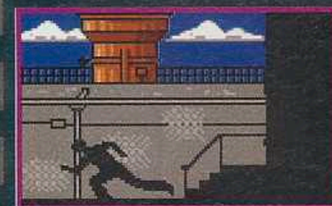












ATARI ST SCREENSHOTS

Au fil des heures, poussez votre corps et votre esprit jusqu'à leurs dernières limites, pour gagner le jeu de stratégie le plus amu

REEDOM

En tant que meilleur agent de la Fédération atlantique, vous êtes chargé de l'exécution de missions clandestines très dangereuses sur les quarante-et-une îles, dont chacune a son propre horizon politique, administratif et culturel. Aussi chaque mission exige-t-elle une combinaison de vos aptitudes physiques, intellectuelles et psychologiques.

RESTRICTED

INSTRUCTION DE MISSION – BENI MAZAR

Your first mission objective is to sabotage a Power Station, You'll need to think through the entire process for yourself:- steal explosives from a local army base; find the engineer who designed the station; rescue his daughter to persuade him to give you the plans; hijack a vehicle for use; dodge or kill the sentrys; plant the explosives, and finally escape unseen.

In every mission,you are on your own, but not without help. There are 4000 individuals with which you may interact, including friends, foes, and foes pretending to be friends. Every character has their own looks, personality and life history to assess. You have twenty-four modes of transport available to you, across land, through the air and both across and through the seas. You have over a quarter of a million square miles to cover, all mapped using Maelstrom's unique 3-D light sourced fractal landscapes, and thousands of buildings to explore.

Flames of Freedom vous offre un magnifique défi stratégique à relever selon vos forces, faiblesses et aptitudes. Vous y trouverez des séquences graphiques encore plus renversantes que celles de son prédécesseur – avec Midwinter II, une nouvelle ère est née.



Flames of Freedom de Rainbird, les Maîtres de la Stratégie, sera bientôt disponible pour le Commodore Amiga, l'Atari ST et l'IBM PC compatible.



★ Des générateurs de personnages sophistiqués vous permettent de choisir la physionomie, le sexe, la psychologie et des caractéristiques physiques qui vous conviennent.

★ En mode Training (entraînement) vous pourrez essayer n'importe quel aspect du jeu : "Firefight" pour réaliser une mission en entier ou "Campaign" pour passer au champ de bataille !



★ Couvrez un domaine d'action de 4.022,5 km^2 dont la carte précise est dressée à l'aide d'une technique unique de fractionnement générée par une source de lumière 3-D.

★ Des options "auto-route" vous permettent de projeter et d'effectuer automatiquement des voyages dans les trois dimensions.

★ Dialoguez avec 4.000 personnages à la personnalité et à la biographie particulières.



★ 24 modes de transport : terrestres, aériens et maritimes.

★ 12 armes différentes pour répondre à l'assaut armé et massif de l'ennemi.

★ Vos méthodes d'investigation et votre sens de la déduction vous serviront à résoudre les nombreux problèmes et à poursuivre votre mission.

usplus excitant et le plus poignant. Midwinter II. Faites-en votre affaire !

3615 TILT

CHERCHE GAGNANTS POUR SES JEUX :



RALLYE

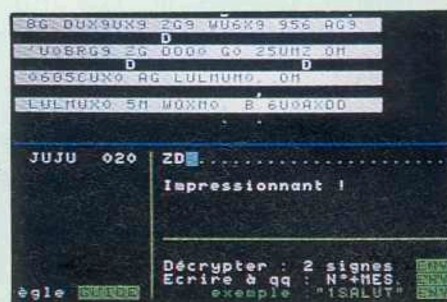
Comme les professionnels, établissez votre parcours et devenez un aventurier des pistes.



CRYPTO

A vous de décoder le mystérieux message afin de découvrir son contenu.







TORPILLES DANS LE PACIFIQUE

Manœuvrez un sous-marin et devenez le roi des mers.



JACKPOT

Tentez votre chance en répondant aux questions de la rédaction.





Branchez-vous sur 3615 TILT et découvrez les nombreux cadeaux à gagner avec chacun de nos jeux.

LYNX CHALLENGE



ILS ONT GAGNE !

Pour le mois de novembre :

Karine TAGUET, 95600 Eaubonne
Score sur : **GATE OF ZENDOCON = 56 992 700**

Pour le mois de decembre :

Xavier BARLUET, 13007 Marseille
Score sur : **GATE OF ZENDOCON = 530 256 100**

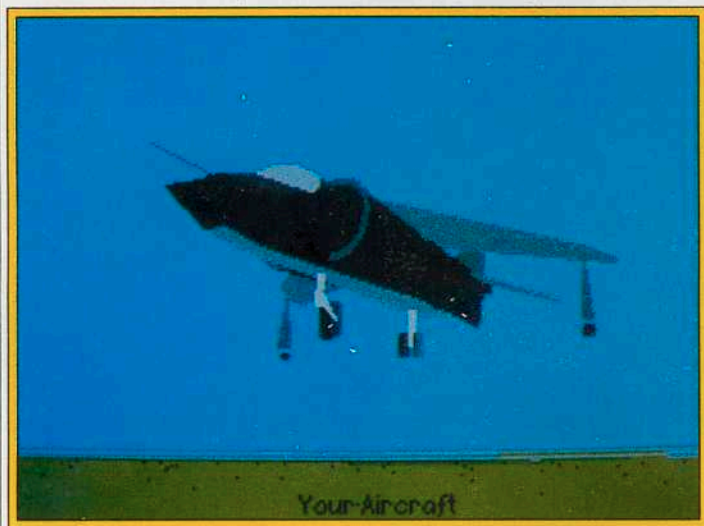
Peter FARIA, 78230 Le-Pecq
Score sur : **ELECTROCOP = 1 012 386**

Thomas PFUND, 1213 Petit-Lancy, Suisse
Score sur : **BLUE LIGHTNING = 153 400**

Cyril GREPPIN, 1213 Onex, Suisse
Score sur : **CHIP'S CHALLENGE = 635 570**

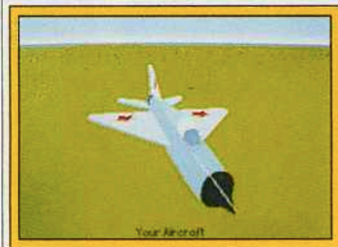
Death or Glory

Cette fabuleuse simulation de vol vous place aux commandes d'une bonne douzaine de jets qui ont fait l'histoire au cours de six sanglantes guerres du xxe siècle. Les qualités de ce logiciel sont telles que les simulations actuellement disponibles sur *PC* font figure de parents pauvres ! Sortie prévue sur *ST* et *Amiga*.



Le Sea Harrier, le jet à décollage vertical (PC).

Lors d'une visite au stand d'Activision, au CES de Las Vegas, mon regard s'attarde sur la démonstration d'une simulation de vol où le joueur peut piloter un nombre incroyablement varié d'avions. Le développeur de ce simulateur de vol est Vektor Graphix. Pour en savoir plus je me rends chez Vektor Graphix (VG),



Le Mig 21 (PC).

à Leeds en Grande-Bretagne. J'y rencontre Andy Craven, le patron de VG, qui me présente *Death or Glory,* cette toute nouvelle simulation de vol.

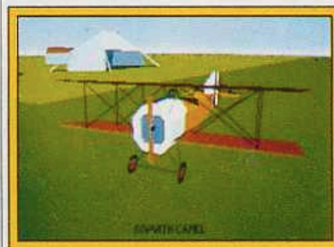
Ce programme propose une série de missions à travers six guerres qu'a, hélas, connu le monde au cours de ce vingtième siècle, à savoir : les deux guerres mondiales, la guerre de Corée, celle du Viêt-nam (1962), la guerre des Malouines (Falklands) et la guerre israélo-syrienne (1982). Trois modes sont proposés au joueur/pilote. Le mode « missions » autorise le choix d'une des guerres. Les missions qu'on y trouve ainsi que les appareils utilisés pour chaque guerre sont fidèlement reproduits selon



Le Heinkel He III (PC).

des événements historiquement authentiques. Par exemple, la mission de la Seconde Guerre mondiale remet en scène les antagonistes de la fameuse bataille d'Angleterre avec, dans les airs, les fameux Spitfire, Hurricane, Messerschmidt 109, Heinkel He III, Ju 88. Pour les Malouines, les jets qui entrent en lice sont les Sea Harriers anglais à décollage vertical contre les Mirages argentins. Dernier exemple, la guerre israélo-syrienne est le terrain d'action des F-16 Falcon, F-15 Eagle, F-4 Phantom, C2 Kfir, E2 Hawkeye, Boeing 707 contre les Mig-23 et les Mig-21 Fishbed.

Trente-quatre types d'engins de guerre sont répertoriés dans *Death or Glory*, y compris les vaisseaux navals (porte-avions, destroyers, etc.). A noter que le joueur ne pilote que les avions et

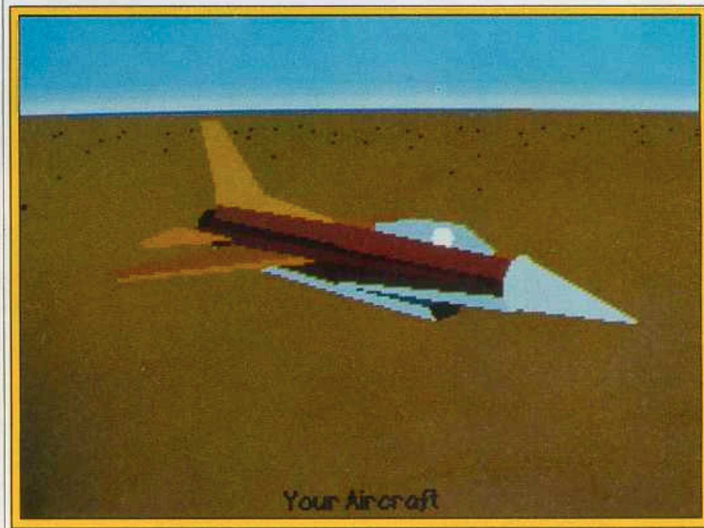


Le Sopwith Camel (PC).

peut choisir le camp dans lequel il désire jouer les as de l'aviation.

Le mode « duel » est réservé à ceux qui ne s'intéressent qu'à l'action, ici, les duels aériens. Il vous suffit de choisir l'une des six guerres, un des avions de l'époque et... *banzaï* !

Le mode « what if », qui signifie « et si », autorise l'affrontement



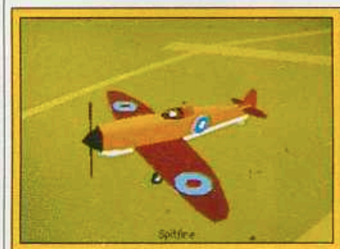
Les graphismes du F-16 Falcon sont très bien rendus.

d'avions provenant de deux époques différentes. Ainsi vous pourrez opposer dans le cadre d'un combat singulier un Spitfire à un Mirage, par exemple.

Au stade de développement actuel, il n'y a pas de mode multi-joueur. Mais, selon Andy Craven, la possibilité d'intégrer une telle option n'est pas à écarter. « L'intérêt de ce type de simulation, affirme Andy Craven, vient du plaisir à piloter les différents types d'avions et de mesurer le progrès technique effectué depuis la Première Guerre mondiale. En outre, toutes les performances aérodynamiques et mécaniques de chaque appareil sont aussi proches que possible de la réalité.

La démonstration qui m'est faite sur un *PC 386* (VGA, 20 MHz) est pleine de bonnes surprises. Le gros point fort du jeu : la qualité exceptionnelle des graphismes en 3D, faces pleines (en VGA). VG maîtrise parfaitement l'utilisation des formes elliptiques ou sphériques. Tous les objets sont criants de vérité. Les formes cylindriques des fuselages des avions et la richesse des détails y sont pour quelque chose.

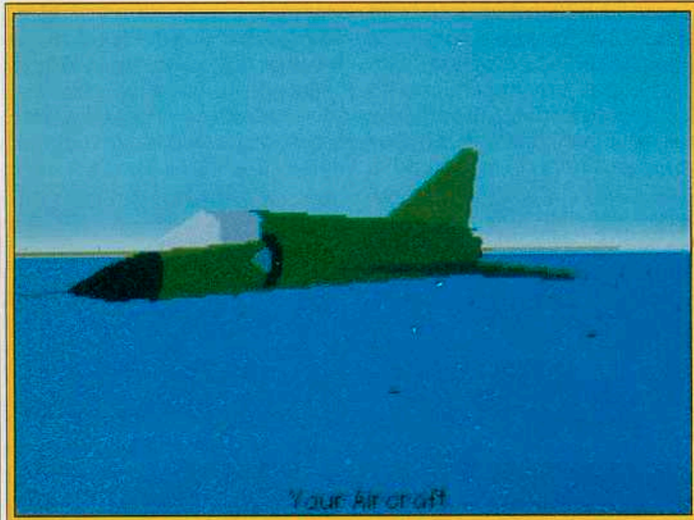
En ce qui concerne l'animation, elle est effectivement rapide et



Le célèbre Spitfire (PC).

fluide sur un *PC 386*. Mais, afin que le jeu puisse garder une vitesse d'animation correcte sur toutes les machines, les programmeurs ont doté le programme de trois options de complexité des formes graphiques. Celles-ci vont des graphismes sophistiqués détaillés plus haut (en VGA) aux graphismes simplifiés, sans formes cylindriques et sans

détails. Le pilotage successif de différents types d'avions est ici une expérience intéressante. On se rend aisément compte des possibilités ou des limites de chaque appareil : le tonneau à haute altitude est une manœuvre plus pénible à réaliser sur un Spitfire que sur un F-15 ; les virages des avions à hélices sont plus serrés que ceux des avions à réaction ; le décollage d'un Mig 21 est beaucoup plus poussif que celui du Mirage F-1. Les missions proprement dites bénéficient d'un système de jeu si élaboré que *Death or Glory* mérite plus que le qualificatif de simulation de vol. Par exemple, dans la guerre des Malouines, le joueur est aux com-



Notre Mirage national : première apparition dans un jeu !



Le Sea Harrier vu de face.

mandes de la force aérienne d'un des protagonistes. Il peut participer personnellement aux attaques en pilotant un zinc ou se contenter de l'aspect stratégique.

Toutes les opérations militaires sont programmables à l'avance. Vos dons de stratège sont déterminants quand il s'agit d'étudier le terrain et d'évaluer les forces ennemies. A vous ensuite de mettre tout en œuvre pour remplir votre mission. Ainsi, dans le cas d'un bombardement d'un site de lancement de missiles antiaériens argentin, le joueur décolle, à bord de son Harrier, d'un porte-avions à 6 heures en direction du site qui protège un aéroport militaire. Temps estimé pour arriver sur l'objectif : dix minutes. Il risque fort de se faire attaquer par l'aviation argentine équipée de Mirage. Afin de parer à une telle éventualité, le joueur peut programmer le décollage, à 6 h 05, de deux autres Sea Harrier armés pour les combats aériens à partir d'un autre porte-avions. Temps estimé pour atteindre la zone critique : cinq minutes. Vos alliés arriveront donc à temps pour vous protéger de toute attaque aérienne. Le joueur ne peut pas passer d'un appareil à l'autre en cours de mission. En revanche, il est régulièrement informé des actions de chaque appareil et peut changer à tout moment leurs objectifs et leurs fonctions. Chaque objet (avion, bateau, etc.) ou bâtiment (bunker, aéroport, lance-missiles, etc.), ami ou ennemi est doté d'une caméra qui permet au joueur de suivre *toutes* les opérations en cours dans la zone concernée ! Autre option intéressante : la fonction replay à plusieurs vitesses par exemple, possibilité de ralenti image par image.

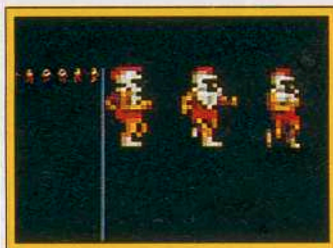
Death or Glory sera commercialisé sous le label Activision sur *PC* et vraisemblablement sur *ST* et *Amiga*. Aucune date de sortie n'est actuellement programmée. Nous vous informerons à ce sujet dès que possible.

Dany Boolauck

Populous II

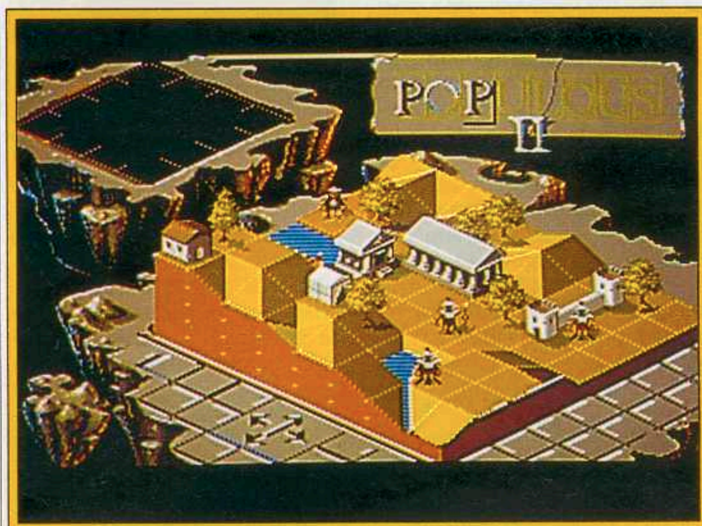
Les fans de *Populous* ne doivent plus tenir en place ! En effet, Bullfrog nous promet une fabuleuse suite à cet excellent jeu de stratégie. Plus d'interactions, plus d'effets visuels et spectaculaires et plus de profondeur de jeu, tels sont les objectifs fixés par les programmeurs. Prions pour qu'ils les atteignent !

Le succès de *Powermonger* rend les programmeurs de Bullfrog très euphoriques, mais ils ne lâchent pas pour autant leurs claviers. Ils sont actuellement en train de travailler sur un prochain



Sprite d'un des habitants.

titre : *Populous II*. Rappelons pour les nouveaux venus que *Populous I* est un jeu où les joueurs



Premiers essais graphiques de Populous II (Amiga).

sont des divinités qui s'affrontent dans un combat mortel, par peuple interposé, pour la conquête des mondes.

Questionné au sujet de *Populous II*, Peter D. Molyneux de Bullfrog insiste sur le fait que ce jeu bénéficie d'une programmation bien spécifique. « On ne s'est pas contenté de repiquer les routines de *Populous I*, explique-t-il. En outre, *Populous II* sera visuellement très spectaculaire. » Le jeu ne change pas dans son concept par rapport au premier titre. Le dieu que vous êtes doit parvenir à se faire idolâtrer par son peuple afin de devenir plus puissant en cumulant les réserves de mana, l'énergie divine engendrée par les prières du peuple. Ces réserves vous permettent de déclencher des catastrophes naturelles ou des fléaux sur le territoire de l'ennemi. La victoire appartient toujours à celui qui extermine le peuple du dieu adverse.

Le premier changement dans ce second épisode se traduit par la présence d'un autre peuple qui vient s'ajouter aux « bons » et aux « maléfiques » que nous connaissons déjà bien : les agnostiques ! Un agnostique est une personne qui doute de l'existence ou de la non-existence de Dieu ! Dans le cadre du jeu, ces agnostiques ne pratiquent aucun culte, en revanche, ils peuvent être convertis par vous ou par votre adversaire. C'est un moyen efficace pour augmenter votre population. Toutefois, sachez que des indivi-


Des constructions plus complexes.

simple alignement des bâtisses du premier épisode. Le temple sera la pièce la plus importante d'une cité. Votre peuple en érigera un, en votre honneur, s'il est parfaitement heureux ! L'existence d'un temple dans votre cité décuplera votre apport en mana et accélérera le développement de votre peuple. Mais, attention,


Notez la présence des temples générateurs de mana (Amiga).

dus peuvent être déçus par leur dieu et se détourner de lui en devenant des agnostiques ! C'est le revers de la médaille.
La liste des pouvoirs que possèdent les dieux s'est considérablement enrichie. Au menu, on découvre, en plus de sorts connus, quelques catastrophes inédites accompagnées de sorts bienfaiteurs, des miracles, en d'autres termes ! Vous pourrez déclencher des tornades et des colonnes de feu, répandre des maladies infectieuses et lancer des sorts qui rendent les terres arides. Les miracles, eux, sont en fait des moyens de défense puisqu'ils ont pour effet de revitaliser les terres arides et d'enrayer les épidémies. Le chevalier, entité destructrice que vous pouviez lancer sur la population adverse dans *Populous I*, n'est plus seul. Désormais, vous pourrez créer le super-chevalier qui, une fois arrivé sur les terres ennemies, se divisera en huit chevaliers ! Vous aurez également la possibilité de créer des druides qui auront pour tâche de convertir les agnostiques à votre cause.
La construction des habitations ainsi que leur évolution seront plus complexes. De véritables cités, dotées de constructions très élaborées, vont remplacer le


Détail d'un des bâtiments.

un temple conquis par l'ennemi donnera l'effet inverse !
Quant aux effets visuels qualifiés de spectaculaires par Peter D. Molyneux, ils concernent essentiellement toutes les séquences de catastrophes divines. Les tornades seront accompagnées d'éclairs, de foudre qui s'abattra sur les maisons et les individus. Pendant les tremblements de terre, la terre s'ouvrira, engloutissant tout en quelques secondes ! Les volcans seront beaucoup plus que de simples élévations de terrain. Ils provoqueront des éboulements de rochers aux effets dévastateurs.
La sortie de *Populous II* est programmée pour le mois de novembre 1991 sur *Atari ST, Amiga* et *PC*. Notez que la version finale peut subir des changements ou des améliorations par rapport à ce qui est décrit ici.

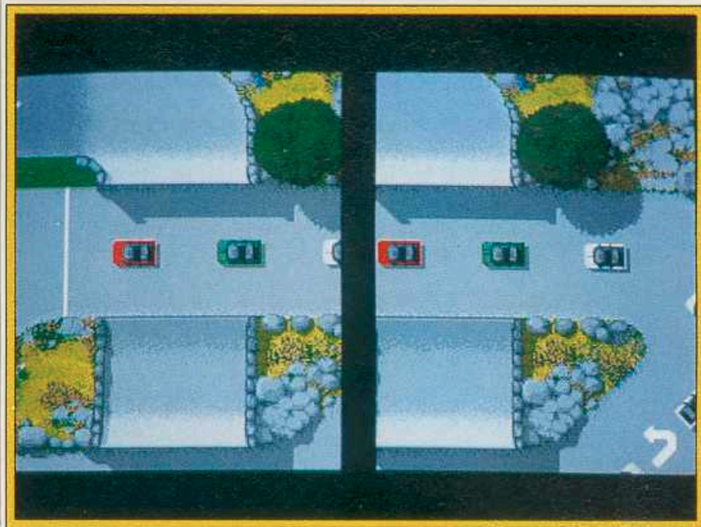
Dany Boolauck

Supercars II

Avant de nous présenter sa nouvelle course de voitures, Gremlin a voulu tester les connaissances des journalistes en matière de pilotage ! Test réussi, puisque nous avons l'insigne honneur de découvrir *Supercars II* ; plusieurs options intéressantes, dont le mode « jeu à deux » en simultané.

Gremlin semble s'être trouvé une passion, celle des voitures de course ! Après *Lotus Esprit Turbo* et *Toyota Rallye*, cette société de Sheffield s'apprête à commercialiser *Supercars II*. Une surprise nous attend : au lieu de la traditionnelle présentation de presse, Gremlin convie tous les journalistes européens à une mise en condition très particulière !
Ainsi, le mardi 22 janvier 1991, nous nous retrouvons au Brands Hatch Racing School, dans le Kent. Cette école initie et forme les fêlés de la vitesse aux rudiments du pilotage d'une voiture de course sur circuit. Mais avant d'en arriver là, nous avons droit à un véritable cours sur les règles de sécurité à observer. Puis nous sommes dirigés sur le circuit où des instructeurs nous prennent individuellement.
Vais-je, enfin, piloter un de ces fameux engins ? Non, il me faut d'abord prouver que je ne suis pas dangereux. Mon instructeur me met au volant d'une Ford XR3i, se cale dans le siège passager et me demande de faire trois tours de circuit. Je m'exécute... Bigre ! Le circuit est bourré de tournants et je vois mon instructeur qui ne cesse de griffonner son carnet de notes. J'ai l'impression de repasser mon permis

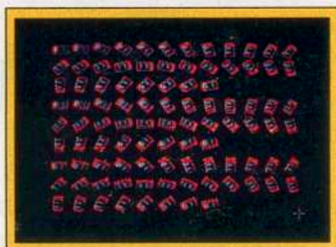

En mode deux joueurs.


Les voitures contrôlées par les joueurs sont en pole position.


En mode « solo » (Amiga).

de conduire ! A la fin des trois tours, je suis déclaré apte à piloter une Formula First, l'équivalent de la Formule Ford, le bas

de gamme de ces bolides de course. Les cinq tours que j'effectue à bord de mon bolide sont à classer dans la catégorie « rêves réalisés ». Ah !, si les courses de voitures sur micro pouvaient nous procurer les mêmes sensations ! Une accélération qui vous plaque contre votre siège, un bolide qui réagit à la moindre oscillation du volant et une impeccable tenue de route. Le pied ! Après cette étourdissante expérience, retour devant le petit écran avec *Supercars II* sur *Amiga*. Ici, le joystick a remplacé le volant et son bouton l'accélérateur. On peut se « payer le décor » sans dommages ! *Supercars II* est une course de voitures doté d'une vue aérienne sur le circuit. Ce jeu comble une lacune qui se faisait cruellement sentir dans *Supercars I*, à savoir la possibilité de jouer à deux (l'écran se divise en deux). Les voitures peuvent évoluer sur vingt circuits inédits avec, au choix, trois niveaux de difficulté. En outre, dix voitures gérées par l'ordinateur sont là pour jouer les trouble-fête. Divers types d'obstacles ont été imaginés par les programmeurs pour vous mettre les nerfs en boule. Tout d'abord, les circuits comportent des dos-d'âne, des ponts, des virages serrés, des côtes, etc. Sur la route, des petites douceurs telles que des flaques d'huile, de la glace et des rochers vous attendent. De plus, sachez que toutes les voitures sont équipées d'armes telles que des missiles, des mitrailleuses, etc. A l'instar de ce qui se passe dans *Off Road Racing*, vos gains occasionnés par vos victoires



Une planche d'animation.

vous permettent de réparer votre bolide ou d'améliorer ses performances. Dans la préversion jouable que nous possédons, il n'y a qu'un seul niveau. Elle nous a tout de même permis d'apprécier la bonne animation et le bruitage tout à fait correct du jeu. Le confort de jeu n'était pas encore au point. En effet, il faut cons-



La Formula First.

tamment garder le bouton appuyé pendant la course ce qui fatigue la main au bout d'un quart d'heure. Je fais immédiatement part de ce problème aux programmeurs qui m'assurent qu'une série d'options permettront aux joueurs de choisir leur mode de « conduite » dans la version finale. A vérifier lors du test de cette dernière. *Supercars II* sera disponible sur *Amiga* et *ST* en avril.

Dany Boolauck

Powermonger data disk I

Dans cette disquette de données, le monde médiéval de *Powermonger* fait place au monde et aux guerres modernes de notre siècle. Tanks, avions et mitrailleuses remplacent les épées, les arcs et les canons. Les tactiques à employer sont si différentes de celles du précédent épisode qu'on peut parler d'un *Powermonger II*.

Le concept de micro-monde utilisé dans *Powermonger* ne pouvait pas être la base d'un jeu unique. L'équipe de Bullfrog a décidé de créer d'autres environnements où les joueurs seront confrontés à de nouveaux casse-tête d'ordre stratégique. Quatre data disks et un éditeur de mondes sont prévus.

Le premier scénario a pour thème la Première Guerre mondiale. Les suivants seront, dans le désordre et avec réserves, la Guerre de Sécession, un conflit entre samouraïs dans l'empire du Soleil-Levant et un combat de mages et de sorciers dans monde d'épopée fantastique. L'éditeur, quant à lui, vous permettra de créer vos propres scénarios.

Un petit rappel : *Powermonger* est l'un des rares wargames, en temps réel, spécifiquement développés pour la micro. Quatre



Planche des avions et des chars.

royaumes s'affrontent pour la conquête d'un territoire, le joueur personnifiant l'un des seigneurs en quête de gloire. Wargame très réaliste, ce programme force le joueur à tenir compte des problèmes de climat, de nourriture, de recrutement d'hommes, de diplomatie, d'armement et de son degré de technologie. « Bien que les règles du jeu de ce data disk soient identiques à celles de *Powermonger*, son apport ludique sera très dif-


Le nouveau « look » de nos vénérables capitaines.

férent de ce dernier », affirme Peter D. Molyneux. Le terrain d'action est l'Europe, divisée en 95 territoires à conquérir. La victoire s'acquiert par la conquête de plus de la moitié de ces territoires. Les fermes, les paysans, les villages et les pêcheurs font place aux ouvriers et aux complexes industriels, miniers et agricoles. Sur votre ordre, les complexes industriels (s'ils vous appartiennent) produisent des tanks, des avions, des mitrailleuses, des bombes et des canons. Vos usines tourneront sans problème à deux conditions : être bien défendues et surtout être correctement approvisionnées en matières premières (métaux et fuel), produites par les complexes miniers. Ne lancez pas vos forces à la conquête d'un complexe industriel si vous ne possédez pas de complexe minier !


Planche des personnages (Amiga).

Les nerfs de cette guerre sont le fuel et l'armement. La nourriture est également un facteur dont il faut tenir compte mais il est beaucoup moins important que dans *Powermonger*. Ainsi, vos hommes privés de nourriture ne désertent pas, en revanche, ils s'affaiblissent peu à peu et deviennent inaptes au combat ou au travail. Plusieurs moyens de défense efficaces sont à votre disposition. Tout d'abord, vous pouvez toujours placer quelques tanks ou quelques avions dans les secteurs. Une DCA (pour contrer les avions) ainsi que des tranchées (pour ralentir les tanks) ne seraient pas superflues. Vous pouvez même installer des barbelés pour ralentir une attaque de fantassins ! Vos hommes peuvent aussi se mettre à l'abri dans les tranchées lors d'une attaque.

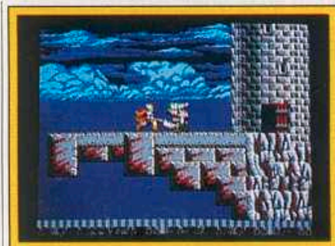

Sprites des scénarios à venir.

De toute votre armée, l'avion est l'arme suprême ; équipé de mitrailleuses et de bombes, il est capable de frapper à distance. Ensuite viennent les tanks qui devront tout de même éviter les parcours trop accidentés. Il faut veiller à ce que vos avions et vos tanks aient suffisamment d'essence car ils risquent de tomber aux mains de l'ennemi qui se fera un plaisir de les récupérer afin de les utiliser contre vous !
Pour en savoir plus, il vous faudra attendre la version finale qui peut subir des changements par rapport à ce qui est annoncé dans cet article. *Powermonger data disk I* sera probablement disponible sur *ST, Amiga* et *PC* en avril. Dany Boolauck

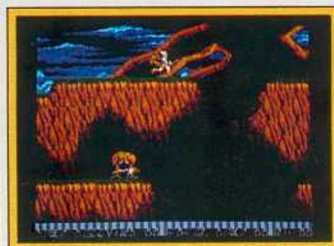
Pegasus

De la mythologie dans ce jeu d'action qui allie shoot'em up et beat'em up. Vous personnifiez Persée qui, aidé de Pégase, doit affronter Satan ! Cette rencontre inédite entre immortels froissera les puristes de la mythologie. Par contre, les maniaques du joystick n'y verront que du feu !

Pégase est un nom qui nous vient d'une époque mythique. C'est le temps où les dieux accomplissent les gestes, prononcent les mots qui deviendront pour nous, pauvres mortels, les trames de formidables légendes. Celle de Pégase, le célèbre cheval ailé, est particulièrement prenante. Satan, père de la perversité et du mensonge, vient de terminer son long périple à travers les six dimensions de l'existence. La grimace qui lui sert de sourire démontre qu'il est pleinement satisfait. Il est enfin parvenu à son but : détruire les cristaux magiques, où reposent les âmes des divinités de chacune des six dimensions : la Mort, la Nature, la Guerre, le Temps, la Fatalité. Satan possède maintenant les moyens de régner indéfiniment sur l'univers. Est-ce possible ?


Affrontement à l'arme blanche.


La partie shoot'em up où vous chevauchez Pégase.


Premier niveau de Pegasus.

Non, bien sûr, puisque Persée (vous) et son cheval Pégase ont pour mission de récupérer les fragments des cristaux afin de redonner la vie aux six divinités et de rétablir la paix.
Le jeu comporte six niveaux représentant les six dimensions précitées. Chaque niveau se divise en deux parties. Dans la première phase, vous êtes monté sur votre fier destrier volant, c'est la partie shoot'em up. Votre épée magique crache des boules de feu qui désintègrent tout ce qui bouge ! Dans la seconde phase, Persée se retrouve seul. Il doit courir (ou sauter) en dégommant toute une myriade de monstres.



Frappez au bon moment.

La préversion en notre possession ne contient qu'un seul niveau. Le décor représente une terre de désolation rocailleuse à la végétation aux formes tourmentées. Pégase et Persée apparaissent... et c'est parti !
Une pression sur le bouton du joystick et le laser..., pardon, l'épée magique commence son



Attaque des démons !



La main du Dieu sauveur !

œuvre de mort. Les vagues de monstres tentent par tous les moyens de mettre un terme à votre légitime action. Les plus dangereux sont ces guerriers armés de lances et montés sur des dragons volants. Les monstres terrestres, eux, protègent férocement les gemmes, savamment placés aux endroits les plus « chauds » du parcours. Dans cette phase, l'aide de Pégase est précieuse car sa faculté de voler vous autorise de savantes esquives salvatrices. En revanche, la phase terrestre est plus délicate. Le pauvre Persée est souvent mis en difficulté par les nombreux assauts des lutins, soldats et autres scorpions.
Bref, *Pegasus* reprend à son compte tous les ingrédients des bons shoot'em up et des beat'em up. D'ailleurs, peut-on faire autrement dans la catégorie action ? Les points forts de *Pegasus* sont indéniablement le soin apporté aux graphismes et l'excellente animation.
Pour l'instant le jeu n'est pas en mode plein écran et les sprites sont de petite taille. Mais les programmeurs de Gremlin nous ont assurés qu'ils vont tenter d'apporter ces changements sans que la vitesse d'animation n'en souffre.
Pegasus sortira sous le label Gremlin, en avril, sur *Amiga* et *ST*. Cette date est à prendre au conditionnel car Gremlin insiste sur le fait que tous les produits commercialisés doivent être irréprochables sur le plan qualitatif. Une résolution qu'on ne peut qu'encourager.

Dany Boolauck

Les bébés flingueurs



Ce logiciel destiné aux gamins de tous âges, est une histoire triste, traitée avec beaucoup d'humour dans un style très dessin animé. Le principe du jeu rappelle le grand *Mario Bros*. Produit par Imagex, un groupe de programmeurs français, ce soft est développé sur *ST* et *Amiga*.



Bébé doit braver mille dangers avant de retrouver son berceau.

Baby Jo Going Home raconte une histoire triste. Perdu dans la nature hostile, un bébé tente désespérément de retrouver sa maison, son berceau et sa maman. Le pauvre petit va se heurter à des obstacles qu'il aura bien du mal à surmonter, si vous ne le guidez pas d'une main sûre avec votre joystick. Cela va de la fleur





Récupérez les pommes.

qui crache un venin de mauvaise humeur au réfrigérateur qui tombe du ciel, en passant par des troncs d'arbre qui roulent. Le principe du jeu n'est pas sans rappeler un certain Super Mario : le bébé court, saute de plate-forme en plate-forme (sur dix niveaux superposés !) et abat ses ennemis à coups de hochet. Il lui faut se nourrir, bien sûr ; on connaît la gloutonnerie des bébés. Le problème est que, à trop manger, la couche-culotte se remplit inconsidérément et qu'il faut en changer. Heureusement, des couches bonus traînent çà et là, y compris dans des grottes secrètes à découvrir. Il en est de même pour le biberon qui se vide peu à peu.



Est-ce Daffy Duck ? (ST).

Si l'histoire est triste, elle est traitée avec beaucoup d'humour, dans un style très dessin animé qui n'est pas sans rappeler le regretté Tex Avery.
La version qui a été présentée à *Tilt* est loin d'être définitive. La sonorisation, musique et bruitages, est complètement absente, mais on nous a soufflé



Une abeille au dard leste.

qu'elle est déjà prête et qu'elle sera exceptionnelle.
Le jeu lui-même consiste en un seul très long niveau, donc quasi impraticable et pas vraiment rapide. Il paraît que le nombre des sprites ralentit la fluidité du jeu. On verra ce qu'il en est lorsque le jeu définitif sortira, découpé en tranches plus accommodantes ; mais, pour cela, il faudra au moins attendre la fin de l'année, en effet les concepteurs sont encore à la recherche d'un éditeur.



Voyage en ballon ! (ST)

Ce ne sont pourtant pas des inconnus : Imagex, le graphiste, a



Le biberon salvateur.

travaillé sur *Operation Stealth* et *Rank Xerox*, et Jesus Martinez, le programmeur, a peiné sur *Castle Warrior et les Voyageurs du temps*. De bonnes références, n'est-il pas ?
Développé sur *ST*, *Baby Jo Going Home* sera ensuite adapté sur *Amiga*. Mais le rêve (pas secret) de ses créateurs est d'en faire un hit sur console. Qu'on se le dise chez les éditeurs.

Big Bad Wolf



Nihon no Tilt

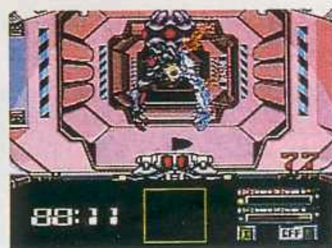
日本のチルト

Wizardry V sur *Super Famicom*, *Rainbow Islands* sur *PC Engine*, *Strider* sur *Supergrafx*, *Pac Man* sur la *Sega Game Gear*... voilà quelques-uns des titres que Banana-San vous présente dans sa rubrique chérie. Toutes les nouvelles intéressantes provenant du Japon vous seront désormais distillées dans les colonnes de notre nouveau spécialiste de toutes les consoles nipponnes.

Konichi wa ! Avant de vous annoncer une foule de nouveautés, j'aimerais apporter une précision. Les informations que *Nihon no Tilt* vous fournit tous les mois sont basées sur des traductions du japonais. Cela entraîne quelques problèmes de temps en temps. En effet, il n'y a pas de correspondance directe entre l'alphabet européen (ou Romaji) et les alphabets nippons. Les Japonais utilisent trois alphabets : deux syllabaires (c'est-à-dire formés de sons, composés généralement de deux lettres comme par exemple Ka, To ou Me) – les Katakanas et les Hiraganas – et un ensemble d'idéogrammes (ou pictogrammes, représentant un concept par un dessin), les Kanjis. Les choses se compliquent vraiment quand on sait que certaines sonorités nipponnes n'ont pas d'équivalent dans notre langue. Ainsi un vénérable habitant du pays du Soleil-Levant ne saura pas faire la différence entre « fo » et « vo », ou « ra » et « la ». De plus, la majorité des titres de leurs jeux sont basés sur des mots anglais, passés à la moulinette nippone pour les sons sans équivalence ; par exemple, « raider » deviendra « Redo » et « video tape » (cassette vidéo) s'écrira « bideo tapu » ! Aussi ne vous étonnez pas de trouver parfois un titre un peu différent de celui que vous pourrez lire ailleurs ou sur une notice.
Nihon no Tilt essaie de vous donner les informations que vous ne trouvez pas facilement ailleurs, le



Morita Shogi, un jeu de réflexion à la Battlechess.



Silent Debaga propose des séquences 3D (PC Engine).



Le célèbre jeu de Pachinko (PC Engine).



Le style BD du jeu d'arcade pour Hola Story.

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse : ______ Tél. : ______

Ville : ______ Code postal : ______

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

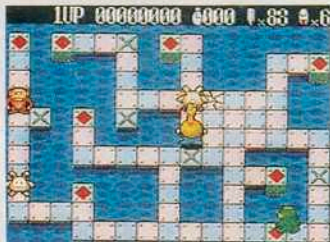
plus rapidement possible sans qu'il soit toujours possible pour nous de vérifier toutes les transcriptions des titres auprès des éditeurs. Aussi les noms des programmes ne sont-ils donnés qu'à titre indicatif.

PC ENGINE

NEC a lancé au Japon une campagne de publicité pour sa console *GT* portable. De même, des efforts très importants ont été faits pour promouvoir la vente de lecteurs de CD-Rom, portant le nom de Rom Rom ou CD-Rom^2, beaucoup plus répandus qu'en France.
Beaucoup de jeux sortiront bientôt sur ce support. L'avantage principal de ce média par rapport aux cartouches classiques est de permettre aux développeurs d'être moins à l'étroit, et donc d'avoir des graphismes, des animations et un environnement sonore nettement plus soignés. La totalité des couleurs de la palette graphique de la *PC Engine* n'est presque jamais exploitée. En effet, les cartouches (à part celle de la *SGX*) ne laissent pas assez de place aux programmeurs pour caser à la fois des graphismes riches en couleurs et un nombre assez important de niveaux. Aussi le CD-Rom s'impose-t-il de plus en plus comme la solution de stockage permettant la production de jeux d'une qualité largement supérieure à ce que l'on a connu sur cette console. Cependant les développeurs sont encore loin d'utiliser les 540 Mb mis à leur disposition par ce média.
Avec cette augmentation des ventes de CD-Rom, on assiste à une autre évolution du marché. Les titres qui étaient traditionnellement diffusés sur ce support représentaient en grande majorité des jeux de stratégie, de rôle ou d'aventure. Actuellement, on voit apparaître de plus en plus de logiciels d'arcade.



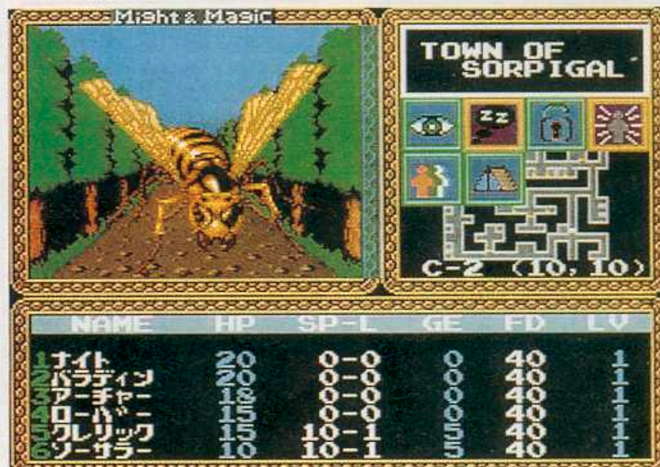
Chiki Chiki Boys (CD-Rom).



Sufula Shuleiku est un jeu de réflexion.



La version SGX de Forgotten Worlds.



Might and Magic adapté sur PC Engine.

Might and Magic est un jeu de rôle qui vous plongera dans un univers d'héroïc fantasy classique. Ce jeu illustre également l'attention que commencent à porter les éditeurs américains aux consoles japonaises, et à la *PC Eng.* en particulier.
Licencié par Activision à Nec Avenue, il était apparu initialement, il y a quelques années de cela, sur *Apple II*, puis sur *PC* et compatibles. Il propose un scénario plutôt classique mais bien charpenté, avec une réalisation à la *Bard's Tale*.
Hell Fire (prévu au Japon pour le mois de février) est un exemple typique de ces nouveaux jeux d'arcade sur CD-Rom. Si le scénario ne s'éloigne pas des poncifs du genre (un vaisseau mère vous largue près d'une planète, vous laissant le soin d'éliminer les différents obstacles pour parvenir jusqu'au Saddam Hussein local), les décors sont splendides, colorés et variés. Peu de véritables innovations dans cette cartouche adaptée du jeu d'arcade de Toaplan : quatre types de défense disponibles (le tir vers le devant, l'arrière, le haut et omnidirectionnel) qu'on sélectionne l'un après l'autre, trois bonus différents et aussi la possibilité de jouer à deux.
Sufula Shuleiku (CD-Rom) est un jeu d'arcade/réflexion de Nec Avenue, proche de *Bombuzal* par certains aspects. Vous incarnez une espèce de dindon qui a la possibilité de détruire des cases d'un damier, précipitant à l'eau ses divers ennemis (singes, lapins, crapauds).
Space Fantazy Zone, adaptation sur CD-Rom par Nec Avenue d'un jeu de Sega, est un jeu d'arcade en fausse 3D, mettant en scène des personnages du genre très BD.
Rainbow Islands n'est plus à présenter. Cette conversion de Nec Avenue, très colorée, reste très proche de l'original.
Hola Story est également la conversion d'un jeu d'arcade.
ChiKi ChiKi Boys, connu aussi sous le nom de *Mega Twins*, est l'adaptation CD-Rom d'un jeu d'arcade. Cette cartouche peut se jouer à deux, chacun des joueurs incarnant l'un des deux frères jumeaux. Armés de sabres, ils disposent également de quelques sorts magiques. Le jeu est plein de couleurs et traité à la façon des dessins animés nippons.
Cosmic Fantasy II – le jeune aventurier Ban – est un CD-Rom comme les Japonais en raffolent : une visualisation en fausse 3D à la *Ultima* entrecoupée de dessins fixes aux graphismes très « mangas » (BD japonaises).
Coconuts Japan commercialisera à partir du mois mars un CD-Rom regroupant tout une série de jeux de **pachinko,** jeu typiquement nippon. Il s'agit d'une sorte de flipper vertical, accordant plus d'importance au hasard. Le joueur introduit, en haut de l'appareil, une bille de métal qui retombe et une série d'obstacles la rejette à droite ou à gauche. On gagne des objets (gadgets, fruits, bonbons...) que l'on peut échanger contre de la monnaie à de petites échoppes se trouvant devant les salles de pachinko. On peut dire que ce jeu est une véritable drogue pour des millions de Japonais qui y jouent tous les jours après leur travail, regardant tomber ces petites billes métalliques pendant des heures. Des salles entières regroupent des milliers d'appareils, qui fonctionnent dans un bruit d'enfer.
Morita Shogi est un jeu d'arcade/réflexion (1 Mo) de Nec Avenue. Basé sur un échiquier d'origine chinoise, il propose des combats animés entre les différentes pièces à la manière de *Battle Chess* d'Interplay. D'autres sociétés ont annoncé de futures productions sur cette console. Tengen travaille actuellement sur une adaptation de **Marble Madness**. Data East nous prépare **Silent Debaga**, un jeu qui mêlerait étroitement des séquences shoot-them-up avec des combats en 3 dimensions.

SUPERGRAFX

Strider ne sortira pas tout de suite, un peu plus de la moitié du programme a été réalisée. Il ne devrait y avoir qu'une seule version, compatible *PC Eng./SGX*. En mode *SGX*, elle bénéficierait de graphismes fabuleux que les programmeurs estiment nettement plus beaux que ceux de la version *MD*. Le prix de vente de la cartouche serait aussi cher que celui de *Daimakaimura (Ghouls'n Ghosts)*. C'est d'ailleurs la même équipe qui assure à nouveau cette conversion.
La même solution de jeu hybride

CHANGER POUR Quickjoy

14 MODELES DE MANETTES DE JEUX

Pour ta console ou ton micro préféré

SV 128 *
QUICKJOY 8
« MEGABOARD »
NOUVEAU



SV 305
NINTENDO
« PRO »



SV 140 *
« ENTERPRISE »





SV 119 *
« JUNIOR »



SV 120 *
« JUNIOR STICK »



SV 122 *
QUICKJOY 2

NOUVEAU

SV 127 *
QUICKJOY 7
« TOPSTAR »

Micro-schwitches PRO-8 directions,
axe de manche en métal,
embase montée sur amortisseurs.
Fonctions : ralenti, tir en rafale.

SV 123 *
QUICKJOY 3
« SUPERCHARGER »





SV 126 *
QUICKJOY 6
« JET FIGHTER »

Existe aussi en version :
IBM et Compatibles SV20 1M5
NINTENDO SV30 1NI5
SEGA SV40 1SG





SV130 *
QUICKJOY
INFRA-ROUGE



SV 125 *
QUICKJOY 5
« SUPERBOARD »

* **Compatible sur Amstrad-Atari-Commodore-Thomson**

Quickjoy est distribué par : Audiosonic France 103-115, rue Charles-Michels, BP 99, 93203 St-Denis-Cedex
Modèles déposés de IBM, Nintendo, Sega, Amstrad, Atari, Commodore, Thomson, etc.



Lagi, un véritable dessin animé sur Neo Geo.



ASO II un shoot'em up classique sur Neo Geo.



Lagi vous emmène dans un monde merveilleux.

pouvant tourner sur *PC Eng.* ou sur *SGX* a été adoptée pour **Forgotten Worlds**. Ce CD-Rom proposera en mode *SGX* des graphismes améliorés et surtout la possibilité de jouer à deux.

MEGADRIVE

Je n'ai pas grand-chose à vous annoncer ce mois-ci. Deux raisons à cela : tout d'abord, les éditeurs japonais ont eu un peu de retard sur pas mal de titres que *Nihon no Tilt* vous avait annoncé le mois dernier. D'autre part, une bonne demi-douzaine de cartouches sont programmées mais ce sont des jeux de rôle ou de stratégie qui nécessitent tous une bonne connaissance de langue japonaise...

Asmik (4 Mo) annonce **Verytex** pour le mois de mars ; un shoot-them-up qui n'offre rien d'exceptionnel à part un scrolling vertical plein écran et des décors soignés. Seibu Kaihatsu met la dernière main à la conversion du jeu d'arcade **RaiDen** sur *MD*. Début mars devrait apparaître un shoot-them-up de 4 Mo, **Yoko Maro, Devil Hunter** vous mettra dans la peau d'une charmante enfant, dont le passe-temps favori consiste à « casser du démon ». Yoko dispose d'un katana (sabre japonais) et d'un champ de force comme protection.

GAME GEAR

Sur la GG toujours aussi peu de logiciels annoncés. Le bon vieux **Pac Man** débarque sur la GG (février). C'est « gentillet ». Il n'y a pas encore beaucoup de jeux sur la GG et tous les titres sont les bienvenus. Mais on aurait aimé quelque chose de moins antédiluvien !

NEO GEO

SNK continue son petit bonhomme de chemin. Au Japon, la Neo Geo n'est presque jamais acquise par des particuliers, mais elle est louée à la journée et, parfois, par les salles d'arcade. **Lagi** (SNK) est un véritable petit dessin animé, proche dans son esprit de jeux comme *Fantasy Zone*. C'est mignon, plein de couleurs acidulées et ça remue dans tous les sens. Le scénario est, contrairement à la réalisation, d'une platitude désespérante. Le despote local a enlevé une tendre et belle jeune fille ; or cette dernière est fiancée. A qui ? (Suspense torride) A vous, une espèce de mouche-scarabée. Vous décidez d'aller reprendre votre bien-aimée et de sermonner le ravisseur ! Deux joueurs peuvent participer simultanément à cette quête qui vous entraînera jusque dans le château perché dans les nuages du kidnappeur.

Un shoot-them-up est prévu très prochainement, **ASO II**. Il reprend tous les poncifs du genre : gigantesques vaisseaux de fin de niveau, scrolling vertical, armement progressif, bonus dans tous les coins... et ce, avec une réalisation impeccable. La stratégie de SNK est claire : proposer sur la *Neo Geo* tous les genres de jeux, de la simulation sportive au shoot-them-up.



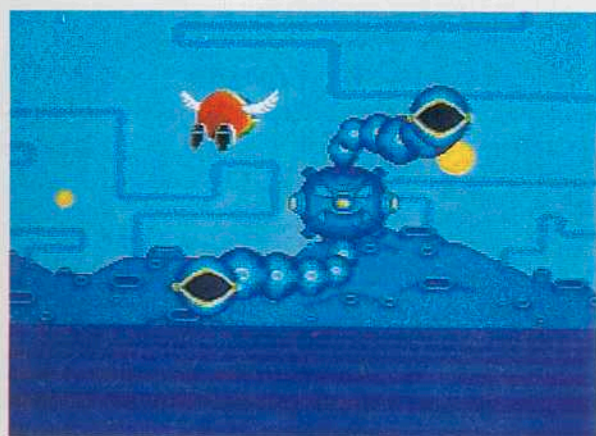
Verytex de Asmik, un shoot'em up sur Megadrive.



Devil Hunter, un des rares jeu d'arcade annoncés sur MD.



Verytex est annoncé pour le mois de mars sur MD.



La fausse 3D de Fantasy Zone.



Hell Fire est prévu pour le mois de février.



Ça bouge sur la PC Engine !



Rainbow Islands adapté sur PC Engine.



Cosmic Fantasy II sur NEC CD-Rom.

Hell Fire, un shoot'em up classique sur NEC.

SUPER FAMICOM

Wizardry V a été annoncé sur la *SFC*. Les propriétaires de cette console passionnés par les jeux de rôle peuvent se réjouir.

Pour rester dans les jeux de rôle, **Gadulin** sortira en mars. S'il bénéficie d'un véritable scénario original, il reste injouable pour tous ceux qui ne comprennent pas le japonais. Un satellite en perdition éjecte sur une planète un jeune garçon et sa sœur qui se trouvent alors confrontés à un monde à la *Ultima*. Leur quête consiste bien évidemment à rentrer en contact avec les leurs et à retourner chez eux. Les couleurs sont pastel et les décors bien réalisés. Les combats dans les donjons se passent en 3D, un peu comme dans *Dongeon Master*.

J'ai gardé le meilleur pour la fin, et le meilleur s'appelle **Courage Goemon** ! Cette cartouche de 8 Mo, dont la date de sortie n'est pas encore fixée, a tout pour faire un hit. Un scénario loufoque, des décors somptueux et la possibilité de jouer à deux... Goemon tente de sauver son village envahi par des fantômes. Pour lutter contre eux, il leur lance des pièces de monnaie, censées, au pays du Soleil Levant, faire fuir les esprits malfaisants. Lors de sa quête, il est accompagné d'Ebisumaru, ninja de son état, qui a entendu parler des fantômes, et surtout de l'un d'entre eux, spectre féminin de grande beauté dont il est tombé amoureux. Quatre types de mouvements de défense seront à la disposition des deux héros de cette cartouche qui a l'air vraiment prometteuse.

GAME BOY

Mindscape se met aux consoles. Il vient de créer Mindscape International Japan, une structure de développement, qui a acquis une licence auprès de Nintendo. La première cartouche sera une adaptation du jeu de CapCom, sur la *Game Boy* ; **Loopz**.

Les Japonais sont vraiment des gens curieux ! Alors que la *MD* est en vente un peu partout au Japon, un magasin de Tokyo importe des *Genesis*, c'est-à-dire la version US de la *MD* !

Les éditeurs japonais se lancent de plus en plus dans une politique de diversification. La plupart des titres sont actuellement déclinés sur deux ou trois machines. Pour cela, ils disposent de systèmes de conversion qui leur permettent de transcoder facilement un jeu d'une console à l'autre. Ainsi Nintendo dispose d'un transcodeur *Game Boy / Famicom*. Des firmes d'Hong Kong ont mis discrètement sur le marché nippon des transcodeurs cartouches *Famicom* ou disquettes/*NES*, cela simplifie le travail des programmeurs mais souvent au détriment de leur qualité. N'étant pas développés spécialement pour une machine donnée, les jeux n'en utilisent pas toutes les capacités (voir les productions de certains éditeurs occidentaux passés maîtres dans cette technique, comme les versions *MD* de *TechnoCop* ou de *Zany Golf*, qui ne sont pas en plein écran sous prétexte que les originaux ne le sont pas non plus !). *Sayonara !*

Banana-San

MD : Megadrive (Sega) ; SGX : Supergrafx (NEC) ; PC Eng. : NEC PC Engine ; SFC : Super Famicom.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

CELICA GT4 RALLY	109/149F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
NARC	109/159F
SUPER MONACO GP	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ADIDAS C. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	149/199F
F16 COMBAT PILOT	149/199F
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE)	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SLIDERS	ND/199F
SWAP	ND/199F
WELLTRIS	149/199F

TOP 10 AMSTRAD

SECRET AGENT	109/159F
GOLDEN AXE	109/149F
LOTUS TURBO ESPR.	109/149F
PUZZNIK	109/159F
SUPER CARS	109/149F
STRIDER 2	109/159F
SHADOW of the Beast	129/159F
SHADOW WARRIORS	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
NINJA TURTLES	109/159F

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
E SWAT	109/159F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F

LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
LINE OF FIRE	109/159F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
STUN RUNNER	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
SUPER SQWEEK	149/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

3615 MICROMANIA . Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine !

LA CONSOLE GX 4000

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console GX 4000

TOP GX4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir

SnowBrother	295
Chase HQ 2(Course Auto)	295
Plotting (Réflexion)	295
Dick Tracy (Action)	295
Epyx World of Games	295
Wild Streets (Kung fu)	295
Crazy Cars II (Course auto)	295
Tintin sur la Lune (Action)	295
Toki (Arcade)	295
Copter 271 (Simul Helico)	295

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette US Gold (plus une montre digitale **GRATUITE**)	109F
Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY TOPSTAR	295F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199F
Cordon pour le branchement de 2 manettes	49F
Câble Magnéto AMSTRAD	49F
Câble d'extention pour joystick	49F
Câble de TELECHARGEMENT	49F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes vierges	29F
4 Disquettes vierges	99F
10 Disquettes vierges	195F

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100 % A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type
+ Titan + 1 Autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Barbarian 1 + Barbarian 2	59/99F
Les Incorruptibles	59/ND
Ocean Dynamite	59/ND
Le Monde l'arcade	99/149F
La Compil' Ocean	99/ND
Chase HQ	ND/99F
The Strider	ND/99F
Moonwalker	ND/99F
Ghouls'n Ghosts	ND/99F
Cabal	ND/99F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

MICRO CLUB

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU

Compilations AMSTRAD

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+Shinobi
+Double Dragon 2
+Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+Batman le film
+Indiana Jones Action
+Robocop +Ghostbusters 2

LES CHEVALIERS 149/199F
+Strider +Ghouls'n Ghost
+Dynasty Wars
+Black Tiger
+Led Storm **(Gratuit)**

LA COLLECTION N°2 175/249F
+Dragon Ninja
+Ocean Beach Volley
+Wec le Mans +Bubble Bobble
+Wonderboy + Arkanoid 2
+Match Day 2 +Basket Master
+Supersprint +Flying Shark
+Renegade

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
+New Zealand Story
+Rainbow Island
+Super Wonderboy
+Bubble Bobble

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+Turbo Out Run
+Crack down
+Superwonderboy
+Thunderblade

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter
+ Side Arms
+ Road Runner
+ Butcher hill
+ Night Raider

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+Ghostbusters 2
+Cabal +Opé. Thunderbolt

LES AVENTURIERS 149/199F
+Indiana Jones Action
+The Strider +Vigilante
+Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 145/195F
+Dragon Ninja +Robocop
+Rambo 3

LES MAITRES NINJA 129/179F
+Double Dragon
+Last Ninja 2

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scrambble + Skate Crazy
+ Night Raider + Artura
+ Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football
+ Technocop
+ Motor Massacre
+ Marauder + Hate

ONE, TWO ND/249
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2+ One

NRJ 159/249F
+ North and South
+ Tintin sur la Lune
+ Fire and Forget
+ Teenage Queen
+ Hostages

CRAZY STARS 149/199F
+ Crazy Cars 2
+ Cauldron 2+ Wild Stree
+ Gazza

DOUBLE ACTION 149/199F
+Double Dragon
+Wec Le Mans
+Real Ghostbusters
+Daley Thompson Olymp

Des prix complètement "lemmings" dans les magasins MICROMANIA !!



3615 MICROMANIA
Une GAME BOY à gagner chaque semaine

DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...

LEMMINGS	AMIGA	~~249 F~~	179 F
OBITUS	AMIGA	~~349 F~~	199 F
BEAST 2	AMIGA	~~349 F~~	199 F
KILLING GAME SHOW	AMIGA	~~249 F~~	149 F
BEAST + INFESTATION	ATARI ST	~~249 F~~	179 F
NITRO	ATARI ST	~~249 F~~	99 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F

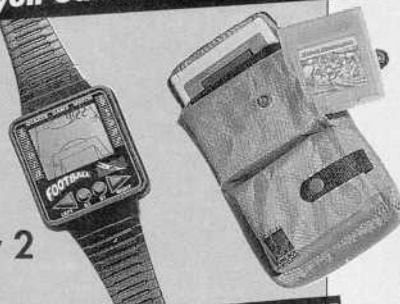
MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU

Rayon Game Boy en libre service

Cadeau Spécial Ouverture:

• Une Montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
• ou une Pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy

(Offre valable jusqu'au 30 mars 91)



Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre Caumartin
Tél. 42 82 58 36

PRINTEMPS NATION

2125, cours de Vincennes
4ème étage
75020 Paris
Métro et RER Nation
Tél. 43 71 12 41

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR la portable couleur SEGA



1490 F plus 1 jeu gratuit au choix

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns(Reflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F

AUTRES TITRES À VENIR

Chase HQ(Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Popo Breaker	395F
Pro Baseball (Sim.)	295F
Psycho World	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Shangai 2 (Arcade)	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC 1512 ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

IMMEDIAT !! Chez MICROMANIA, les consoles Megadrive et Lynx baissent de prix !!!

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

~~1790F~~ **1449F**





Altered Beast (Jeu d'Arcade)



TITRES A VENIR

Alien Storm	**449F**
Beanball Benny	**449F**
Bimini Run	**449F**
Crackdown	**449F**
Dando	**449F**
Dick Tracy	**449F**
Fantasia	**449F**
Gain Ground	**369F**
Giares	**449F**
Hellraiser	**449F**
Joe Montana Foot.	**449F**
Ka Ge Ki	**449F**
Land Buster	**449F**
Macross	**449F**
Musha	**449F**
Sonic Hedgelog	**449F**
Stormlord	**449F**
Twin Hawk	**369F**
Wonderboy 3	**369F**
Wrestle War	**449F**

TOP 20 MEGADRIVE

Strider (Arcade)	**449F**
Shadow Dancer (Arcade)	**449F**
Moonwalker (Arcade)	**369F**
Mickey Mouse (Plateforme)	**399F**
Thunderforce 3 (Arcade)	**449F**
Super Volleyball (Sim.)	**449F**
E Swat (Arcade)	**369F**
World Cup Italia 90 (Foot)	**299F**
Battle Squadron (Arcade)	**449F**
Mystic Defender (Arcade)	**369F**
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	**369F**
Golden Axe (Arcade)	**369F**
Ghostbusters (Action)	**369F**
Super Monaco GP (Course F1)	**369F**
Budokan (Arts Martiaux)	**449F**
Populous (Strategie)	**449F**
Last Battle (Arcade)	**369F**
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	**449F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Sworld of Sodan (Arcade)	**449F**

NOUVEAU

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	175F

After Burner 2 (Arcade)	369F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Américain)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Final Zone (Arcade 3D)	449F
Golf (Simulation)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
Herzog Zwei	369F
J Buster Boxing (Simulation)	449F
J. Madden Football (Foot Américain)	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Simulation)	369F
Super Basketball (Simulation)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON

- *Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises*
- *Notice en langue étrangère*

Allsia Dragoon	449F
Bahamood	449F
Batman	449F
Battle Golfer	449F
Cobra Commando	449F
Dangerous Land	449F
Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
Elemental Master	449F
Fatman	449F
FZ Axis	449F
Heavy Unit	449F
Jenov	449F
Junkucheon	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Rainbow Island	449F
Ring Side Angel	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wresttle Ball	449F

La LYNX

~~1250F~~ **990F**

+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag) + le Pare-Soleil

La première portable avec écran couleur !



Nouveaux prix sur les cartouches !!

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	**110F**
SAC LYNX	**145F**
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare)	**110F**

NOUVEAUTES

Shangai	**240F**
Rampage (Larry the lab..)	**240F**
Rygar	**240F**
Road Blasters	**240F**
Paperboy	**240F**
Miss Pac Man	**240F**
Xenophobe	**240F**
Robo Sqwash	**240F**

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	**240F**
Blue Lightening (Arcade-Avion)	**190F**
Chip Challenge (Arcade)	**190F**
Electrocop (Arcade)	**190F**
Gates of Zendocon (Arcade)	**190F**
Gauntlet (Arcade)	**190F**
Slime World (Arcade-Labyrinthe)	**240F**
Klax (Réflexion)	**240F**

AUTRES TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F

La Turbo GT de NEC

2450F

Un graphisme époustouflant !



TOP 10 NEC

PC Kid	**299F**
Formation Soccer	**299F**
Super Volleyball	**299F**
Devil Crush	**299F**
Super Star Soldier	**299F**
Chase HQ	**299F**
Pro Tennis	**299F**
Afterburner 2	**299F**
Vigilante	**299F**
Ninja Warrior	**299F**

Les Nouveautés

Jacky Chan	**345F**
S.C.I.	**345F**
Out Run	**299F**
Saint Dragon	**299F**
Burning Angel	**299F**
Avenger	**299F**
Tony Shop Boy	**299F**
March'n Maze	**299F**
Cadash	**299F**
Cyber Combat	**299F**
Legend of 3 Heroes	**299F**
Wondor Momo	**299F**
Final Match Tennis	**299F**
Over Ride	**299F**
Chiki Chiki Boy	**299F**
Moto Roader 2	**299F**

Batman	299F
Battle Ace	299F
Bomber Man	345F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	299F
Momo Show	299F
New Zealand Story	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
Ordyne	299F
Psycho Chaser	299F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Son Son 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F

La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!



LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat



LES HITS SUR GAMEBOY



Robocop (Arcade) — The Gremlins 2 (Arcade) — Chase HQ (Course Auto)

Contra (Style Gr. Beret) — Double Dragon (Arcade) — Turtle Ninja (Arcade)

Batman (Plateforme) — Balloon Kid (Plateforme) — Spiderman (Arcade)

Ghostbusters 2 (Arcade) — Castle Vania(Action) — Boulder Dash(Arcade)

Skate or Die (Skateboard) — Gargoyle's Quest (Plateforme) — F1 Race (Course Auto)

Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcad)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
Hunt for Red October	245F
Jordan VS Bird (Basket)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Ninja Boy (Art Martial)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Mickey Mouse 2 (Plat.)	245F
Monster Truck (T. T. 4X4)	245F
Pacman (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F
Super Chinese Land (Plat)	195F
Twin Bee (Arcade)	245F

TOP 15 GAMEBOY	
Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamp Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F	
After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadellac (Reflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road/Daed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	**245F**
Battle Bull (Arcade)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Plateforme)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	175F
Dextérity (Réflexion)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	**245F**
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	**245F**
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Action/Cbt.)	195F
Mercenary Force (Aventure)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	**195F**
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Northstar Ken (Kung Fu)	**245F**
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	**245F**
Penguin Boy (Réflexion)	**245F**
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Pro Wrestler (Simul. Catch)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	**245F**
Side Pocket (Billiard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Super Marioland (Platforme)	**195F**
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Volley Fire (Arcade)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !! Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

LES GUERRIERS NINJA
275/275F
+SHINOBI
+DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD
249/249F
+BATMAN
+INDIANA JONES ACTION
+ROBOCOP
+GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS 249/249F
+ BLACK TIGER
+ DYNASTY WARS
+ STRIDER
+GHOULS 'N GHOSTS

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ZAC MAC CRACKHEN
299/299F
Texte à l'écran et manuel en français

LES JUSTICIERS 249F/ND
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

LES AVENTURIERS
249/249F
+ INDIANA JONES ACTION
+THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS
+VIGILANTE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE KID	249/249F
EPIC	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
NAVY SEALS	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	249/249F
SUPER CARS 2	249/249F
SUPER MONACO GP	249/249F
SWITCHBLADE 2	249/249F
TOKI	249/249F
TURRICAN 2	249/249F
Z-OUT	249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
TEAM SUZUKI	249/249F
CELICA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
SECRET AGENT	199/249F
SHADOW WARRIORS	199/249F
PLOTTING	249/249F
NARC	249/249F
TURRICAN	249/249F
STRIDER 2	249/249F
SUPER OFF ROAD RACER	249/249F
ROBOCOP 2	249/249F
SCI (CHASE HQ 2)	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
BETRAYAL	299/299F
PANG	249/249F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES JUSTICIERS N°2
249/249F
+GHOSTBUSTERS 2
+CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO
199/199F
+TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY
+THUNDERBLADE

EPYX SPORTING GOLD
299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.
110 mètre haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

TITUS ACTION 299/299F
+CRAZY CARS 2
+KNIGHT FORCE
+FIRE AND FORGET
+TITAN

LE MONDE DES MERVEILLES
249/249F
+NEW ZEALAND STORY
+RAINBOW ISLAND
+SUPERWONDERBOY
+BUBBLE BOBBLE

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	249/249F
ALCATRAZ	249/249F
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARMOUR-GEDDON	249/249F
BATTLESTORM	269/269F
BLADE WARRIOR	**249/249F**
CARTHAGE	249/249F
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	**249/249F**
COSMOS	249/249F
CRIME WAVE	249/249F
CUTIPOO	249/249F
DISC	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
EMPIRE (COCKTEL)	299/299F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
GENGHIS KHAN	349/349F
GREAT COURTS 2	179/179F
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HEROES QUEST	349/349F
IT CAME FROM THE DESERT	299/299F
JUDGE DREDD	199/199F
KILLING CLOUD	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F
KING ARTHUR	ND/249F
LA BANDE A PICSOU	249/249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEMMINGS	**249/179F**
MASTER BLAZER	249/249F
MONKEY ISLANDS	179/179F
MUDS	249/249F
MURDER	249/249F
NAM	299/299F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE)	249/249F
NIGHTSHIFT	249/249F
OBITUS	349/199F
SWIV	**249/249F**
ULTIMA V	**ND/299F**
UMS 2	**299/299F**
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WARLORD	ND/249F
WING COMMANDER	**299/299F**
WOLF PACK	**299/299F**
WONDERLAND	299/299F

GENIAL !! UN NOUVEAU MAGASIN MICROMANIA A VELIZY 2



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...

LEMMINGS	AMIGA	~~249 F~~	**179 F**
OBITUS	AMIGA	~~349 F~~	**199 F**
BEAST 2	AMIGA	~~349 F~~	**199 F**
KILLING GAME SHOW	AMIGA	~~249 F~~	**149 F**
BEAST + INFESTATION	ATARI ST	~~249 F~~	**179 F**
NITRO	ATARI ST	~~249 F~~	**99 F**
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249 F~~	**179 F**
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249 F~~	**179 F**

	ST/Amiga
ADV DESTROYER SIM.	289/289F
ART DE LA GUERRE	299/299F
BATTLE COMMAND	249/249F
BATTLE OF BRITAIN	299/299F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DUNGEON MASTER	249/249F
E SWAT	249/249F
FIRE AND FORGET 2	269/269F
GAZZA 2	269/269F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
HARD DRIVIN'2	249/249F
HARPOON	ND/299F
HORRO ZOMBIES	249/249F
IMPERIUM	249/249F
INDY 500	ND/249F
IVANHOE	199F/ND
KICK OFF 2	249/249F
KING QUEST 4	ND/349F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
LINE OF FIRE	249/249F
LOST PATROL	249F/ND
MATRIX MARAUDERS	199/199F
MAUPITI ISLAND	289/289F
MEAN STREETS	249/249F

	ST/Am
METAL MASTERS	249/24
MIDNIGHT RESISTANCE	249/24
MIDWINTER	279/27
MIG FULCRUM 29	349/34
MURDERS IN SPACE	249/24
MYSTICAL	249/24
NIGHT BREED ACTION	249/24
NINJA REMIX	249/24
NINJA TURTLES	249/24
OMNICRON CONSPIRACY	249/24
OPERATION HARRIER	249/24
OPERATION STEALTH + le compact	299/29
PANZA KICK BOXING	289/28
PIRATES	249F/
POPULOUS	249/2
POPULOUS (DATA DISK)	99/
POWERMONGER	299/2
PRINCE OF PERSIA	249/2
PUZZNIC	249/2
RICK DANGEROUS 2	249/2
SIM CITY	299/2
SNOWSTRIKE	199/1
SPELLBOUND	199/1
THE IMMORTAL	249/2
TOTAL RECALL	249/2
UN SQUADRON	249/2
VAXINE	249/2
VENUS	199/1
VOODOO NIGHT MARE	249/2
WINGS	ND/2

PC Compatible

POWER CRASH 299 F
+OUT RUN
+THUNDERBLADE
+FORGOTTEN WORLDS
+STRIDER
+LAST DUEL

TITUS ACTION 349F
+ CRAZY CARS 2
+ KNIGHT FORCE
+ FIRE AND FORGET
+ TITAN

PC GOLD HIT 2 299F
+ E MOTION
+INDY ACTION
+MOONWALKER
+HEAVY METAL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BARD'S TALE 3	299F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
DUNGEON MASTER	399F
F29 RETALIATOR	299F
IT CAME FROM THE DESERT	349F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
NARC	299F
PANG	299F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

RED BARON	399F
LORDS OF THE RINGS	349F
OPERATION STEALTH (256 COUL.)	349F
MURDER	249F
KICK OFF 2	299F
MIDWINTER	349F
RISE OF ROHAN	399F
RICK DANGEROUS 2	249F
WING COMMANDER	349F
WING COMMANDER MIS.DISC 1	149F

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

BETRAYAL 349F
Une épopée Fantastique par Microprose.

AUTRES NOUVEAUTES

4D SPORT BOXING	299F
ALCATRAZ	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
ART OF WAR AT SEA	349F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	**299F**
CASH FLOW	259F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CRIME WAVE	**299F**
DYNASTY WARS	**249F**
ELITE +	349F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
FINAL BATTLE	299F
GENGHIS KHAN	**399F**
HORROR ZOMBIES	249F
KILLING CLOUD	299F
LEMMINGS	249F
LIGHTSPEED	399F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	**299F**
MIG FULCRUM 29	**399F**
MUDS	249F
NIGHTBREED JEU DE ROLE	299F
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
RISE OF THE DRAGON	399F
SECRET WEAPONS	**349F**
SLIDERS	249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	**299F**
STUN RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	**299F**
TOURNAMENT GOLF	249F
WARLORD	**299F**
WING COMMANDER MIS.DISC2	**149F**

SIMEARTH 399F
LA SUITE DU FAMEUX SIM CITY
Vous allez cette fois prendre en main le destin de la planète

OFFRE SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKHEN 299F
Textes à l'écran et manuels en français

4D SPORT DRIVING	299F
ARCHITECTURE 1	199F
ARCHITECTURE 2	199F
BATTLE CHESS 2	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUDOKAN	249F
BUCK ROGERS	349F
CENTURION	249F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
COUNTDOWN	299F
COVERT ACTION	349F
CRASH COURSE	299F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DRAGON'S BREATH	299F
EXPLORA 3	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
GEISHA	299F
HARD DRIVN' 2	299F
HARD NOVA	299F
IMPERIUM	299F
INDY 500	249F
INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
INTERPHASE 3D	249F
KING QUEST V	399F
KNIGHTS OF THE SKY	399F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LIFE AND DEATH 2	299F
LINKS	399F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
MOONBASE	449F
MONKEY ISLAND	299F
MONTY PYTHON	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

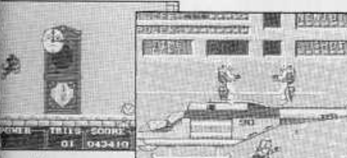
NIGHTBREED ACTION	299F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	249F
OPERATION STEALTH	299F
PANZA KICK BOXING	289F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
PRINCE OF PERSIA	249F
RA	249F
SHANGAI 2	349F
SILENT SERVICE 2	349F
SIM CITY	299F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
SWAP	249F
TENNIS CUP	249F
TURTLES NINJA	299F
TV SPORT BASKETBALL	349F
ULTIMA VI	299F
WELLTRIS	259F
WOLF PACK	349F
WONDERLAND	349F
ZELIARD	249F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749F
le jeu Alex Kidd in Miracle World
2 manettes de jeux + le câble Péritel



Deux nouveautés d'enfer !!



Mickey Mouse. *Un jeu plateforme incomparable*

Cyber Shinobi
Des combats démoniaques

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR MASTER SYTEM/MEGADRIVE NOUVEAU	329F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

NOUVEAUTES

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Columns	285F
Battle Squadron	325F
E Swat	295F
Gain Ground	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Super Monaco GP	325F
Golden Axe	325F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy M.L.	295F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
After Burner	325F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F

OFFRE SPECIALE

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

Aérial Assault	325F
Alex Kidd in Shin. World	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy	285F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

POUR COMMANDER
92 94 36 00
Depuis Paris composer le 16 92 94 36 00

3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le Bon de Commande de la première page
A envoyer à
MICROMANIA - BP 114
06560 Valbonne
Sophia-Antipolis

Computer Shopper Show : l

A côté des ténors internationaux que sont les C.E.S. de Las Vegas ou de Chicago et autres Cebit d'Hanovre, il existe diverses expositions outre-Manche. Souvent méconnues par les habitants du continent, ces dernières attirent un nombre impressionnant de visiteurs qui, non contents de découvrir les nouveautés, achètent... C'est du reste le côté le plus original de ces salons dans lesquels tout se vend et s'achète à prix plus ou moins cassé. Exemple typique d'une de ces foires à l'informatique : le bien nommé Computer Shopper Show.



Le célèbre Wembley Conference Center accueille le méconnu Computer Shopper Show.

Pour sa deuxième édition, le Computer Shopper Show, né de la rencontre entre Database Exhibitions et le mensuel *Computer Shopper*, s'est déroulé au Wembley Conference Center du 6 au 9 décembre. Ce salon appartient à une catégorie complètement inexistante en France et s'apparente plus à une « foire à la micro » qu'à un salon proprement dit. On y rencontre aussi bien des revendeurs – micros et consoles – et des éditeurs en tous genres – jeux, utilitaires, revues, livres, domaine public – que des développeurs d'interfaces ou encore des constructeurs.

Ordinateurs : le choc Acorn

A propos de constructeurs, si certains d'entre eux sont absents, comme Atari ou Commodore, d'autres en profitent pour se faire remarquer, ainsi Olivetti, avec son nouveau *PCS 386 SX* – un concurrent direct du *PC 3386 SX* d'Amstrad qui présentait toute sa gamme. A signaler l'existence de 3 modèles de télécopieurs qui ne sont pas près d'être distribués en France, homologation oblige...
Quant à Acorn, ce fut le choc : un village entier de 250 mètres carrés, tous les modèles de la gamme représentés. Certains éditeurs, développant autrefois pour des marques telles qu'Amstrad, se sont à présent complètement reconvertis et restent désormais fidèles au dieu *Archimedes*. On peut ainsi voir tourner les adaptations d'*Iron Lord* et *Twinworld* ! Rappelons que cette machine s'est vendue à près de 100 000 exemplaires outre-Manche et qu'Acorn ne semble toujours pas vouloir s'attaquer aux pays étrangers, hormis l'Australie (25 000 unités). Mais d'après Bob Coates, le directeur des ventes et du marketing d'Acorn, la firme étudierait la question et une diffusion plus soutenue en France serait en prévision d'ici quelques mois. On peut toujours rêver !
Commodore a préféré se faire

a foire !

représenter par Digita et son *Dr Wellman,* le premier logiciel interactif exploitant le *CDTV*. Il s'agit d'un logiciel familial d'aide à la compréhension de la médecine qui contient textes, graphisme et musique, mais aussi effets sonores, animation et récit vocal. Au total, un *CD-ROM* de plus de 450 Mo, qui sera commercialisé par Commodore en même temps que le *CDTV*.

Une avalanche de périphériques

Côté périphériques, Vine Micros, connue pour ses genlock pour *PC,* propose pour cinquante livres un adaptateur pour l'incrustation vidéo possédant deux sorties : UHF et vidéo composite. Frontier Software dévoile le Printer-Q, un buffer d'imprimante de 128 ko extensible à 1 Mo. Sa vitesse de transfert s'élève à 4 000 octets par seconde et il peut imprimer jusqu'à 8 fois la même page. Son prix : 115 £. Un nouveau venu, Compulink, offre aux possesseurs d'*Amiga* et de *STE,* pour vingt livres environ, un amplificateur qui se connecte sur les sorties audio du micro. Il dispose d'un bouton de volume et de deux prises jack pour casque. La qualité du son est étonnante. Golden Image expose divers périphériques, des souris aux scanners à main en passant par les lecteurs de disques externes.

Pour sa part, Naga présente une souris pour *PC* à base de micro-switchs, et la perfide Albion a même son revendeur spécialisé dans la souris et ses « périphériques », Mouse Mania, dont le produit phare est la Naksha Mouse. Cette souris fonctionne aussi bien sur *ST* que sur *Amiga* : il suffit de commuter un bouton situé sur son ventre. D'une résolution de 280 DPI, elle est accompagnée en standard d'un tapis, d'un socle et d'une housse lui donnant un véritable « look » de... souris ! Le tout vaut près de quarante-cinq livres et inclut une garantie de deux ans.

Le PCW, quant à lui, n'est pas en reste puisque SCA Systems permet d'en étendre la mémoire grâce à ses Rampacs variant de 512 ko à 1,5 Mo.

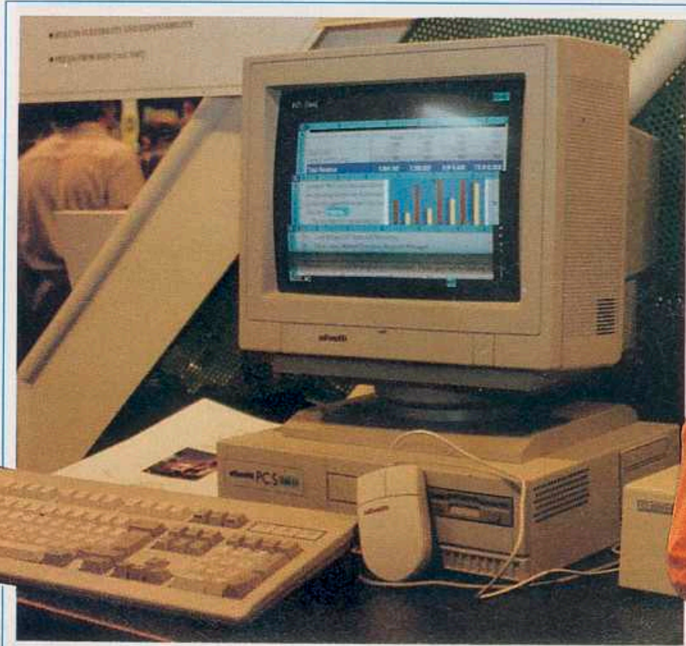
Domaine public : la poussée

En ce qui concerne les logiciels, il faut remarquer l'offre croissante des sociétés consacrées au domaine public. Parmi les plus importantes, citons le PC Independent User Group et, sur 16 bits, Softville PD Service et The South West Software Library – pour *ST* uniquement. Ces deux dernières, tout du moins pour les machines 16 bits, sont désormais les seules à proposer encore un catalogue sur papier. *Computer Lynx,* autrefois une vulgaire feuille de chou, est désormais un *disk-magazine* sur *Amiga* avec essais de softs, démos, astuces, utilitaires et autres pour la modique somme d'une livre et demie par exemplaire.

Hisoft lance, sur *ST* et *TT, High-Speed Pascal* (compatible avec *Turbo Pascal 5* sur *PC*) et *Pro-Flight,* un superbe simulateur de vol construit autour d'un Tornado. GFA Data Media présente *Mission Control,* un programme pour *ST* qui vous permet de retrouver les joies de l'accès direct au Dos (vous savez par des trucs du genre DIR A : et autres CD Répertoire).

Headline Communication attaque le marché de l'initiation à l'envi-

Le PCS 386 SX du transalpin Olivetti se propose de concurrencer Amstrad, Commodore mais aussi Compaq et IBM.





Ordinateurs ou consoles de jeux : les ténors du marché sont là, à l'exception toutefois de Commodore et Atari.

La Nada Chair : certes l'élégance en prend un coup mais côté confort...

ronnement et aux logiciels avec la gamme Reeltime : une trentaine de produits consacrés à un système d'exploitation ou à une application d'abord complexe. Constitués d'un logiciel très pédagogique et de cassettes audio, ces véritables cours d'autoformation s'adressent avec bonheur à tous ceux qui ont du mal à se familiariser avec *Wordstar* ou *Pagemaker*, par exemple. Les distributeurs français gagneraient à s'intéresser à ce type de produits, même si la francisation des cassettes demande un petit peu d'investissement.
Rien de bien nouveau chez Kuma si ce n'est une importante bibliothèque de clip-art pour *Mac* et *PC*, adaptable au *ST* par l'intermédiaire de Picswitch. Au fait, signalons une petite révolution : le logiciel *Access Mac* pour *PC* et compatibles. Il permet, sans extension aucune, de lire, écrire et formater des disques *Mac*, même haute densité, sur un simple *PC* pourvu qu'il dispose d'un lecteur 3,5 pouces. GST poursuit ses efforts avec *First Word Plus* en version 3.20 pour le *TT* et *NeoDesk 3*, un gestionnaire de bureau pour *ST* bien plus complet que celui d'origine.

Des nouveautés pour tous

Chez Condor, on trouve *TC ! Power*, un logiciel pour *PC* qui exploite la mémoire vive ou l'espace disque dur inutilisé comme mémoire étendue, ce qui permet de profiter de toute la mémoire disponible même au-delà de la limite des 640 ko imposée par *Ms-Dos*.
Dans le domaine musical, pas de nouveauté chez Microdeal. En revanche, New Dimensions propose Techno Sound, un échantillonneur stéréo pour *Amiga*, constitué d'une interface, d'une disquette et d'une cassette audio pour l'initiation des débutants. Son créateur n'est autre que Jon Wheatman, qui a déjà commis STOS Maestro. Vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'une version *ST* est en préparation et devrait être lancée prochainement, ce sera le premier échantillonneur stéréo pour *ST*.
Enfin, dans la série des logiciels typiquement anglais, Akom propose ses très bons programmes éducatifs d'initiation aux mots croisés. S'appuyant sur des exemples extraits du *Times* et du *Sun*, ils tournent sur *CPC*, *PCW*, *ST*, *PC* et bien évidemment *Archimedes* et sont vendus à un prix d'environ vingt livres la disquette. Ranger Computers s'est, elle, spécialisée dans le *Z88* et ses périphériques – lecteur de code-barre, valisette de transport, connecteur PC-Z88. Si certains sourient, d'autres, comme la marine de sa gracieuse Majesté, se sont laissés séduire par ce portable au rapport qualité/prix excellent.



Comme en France, on trouve divers produits tout droit venus du Japon.

Jeux : les consoles aussi

Les éditeurs de jeux présents sont pour la plupart distribués en France par Ubi Soft. Ainsi, Impressions, éditeur pour *Amiga* et *ST* de *Striker* et *The Final Conflict*, annonce *The Last Starship*, un shoot-them-up des plus prometteurs, et *Win a billion*, un « *Trivial Pursuit* plus marrant et plus caustique » (sic).
Microtec, une toute jeune société, offre deux jeux en un : *Bug-Bash* et *Nucleous* sur *Amiga*. CDS propose sur *PC* et *Amiga*, *European Superleague*, un jeu de football ; et Anco, *Death Trap* sur *Amiga* seulement. Signalons par ailleurs que cette société organise un championnat de football. Enfin, ARC présente une préversion de *Cyber Assault*, « la première simulation d'un humanoïde voyageant dans un monde tridimensionnel infini ». A suivre, donc.
Les consoles sont également de la partie : Virgin pour Sega et Nintendo. Sur le stand d'Advance Console Entertainment, un des plus importants vendeurs de consoles d'outre-Manche, à signaler la présence de la *Superfamicom* de Nintendo et trois jeux : *Super Mario World*, *F-Zero* et *Bombuzal*.

Les gadgets, une nouvelle tradition britannique

Pour finir, voici quelques gadgets découverts lors de notre périple : protège-clavier souple Seal'n' Type de Kador ; bombe pour réencrer les rubans d'imprimantes de Caspell et même du papier listing de toutes les couleurs de Print Rite, pour voir la vie en rose. Cette société distribue *BannerMania* de Broderbund, qui permet de réaliser des banderoles sur *PC*. Si vous êtes coincé dans un jeu d'aventure et que vous parlez un tant soit peu l'anglais, alors n'hésitez pas à rejoindre The Adventurers Club qui, pour une adhésion d'environ 300 francs par an – prix pour l'Europe –, s'engage à vous sortir de la plus inextricable des situations. Enfin, nous vous avons gardé le plus original pour la fin : la Nada Chair de Nada Concepts. Il s'agit d'une ceinture de soutien qui s'attache au niveau des genoux. Résultat : votre dos

Des souris et des hommes



se redresse automatiquement et le dossier de votre chaise devient complètement inutile. Vivement recommandé à ceux d'entre vous qui passent de longues heures devant leur micro. Son prix : 27,50 livres, port compris.
Cette « foire » a reçu la visite de plus de 35 000 visiteurs durant quatre jours. Les Anglais raffolent de ce genre de manifestation et en organisent plusieurs dans l'année ! Le prochain Computer Shopper Show se déroulera à l'Alexandra palace de Londres courant mai 1991.

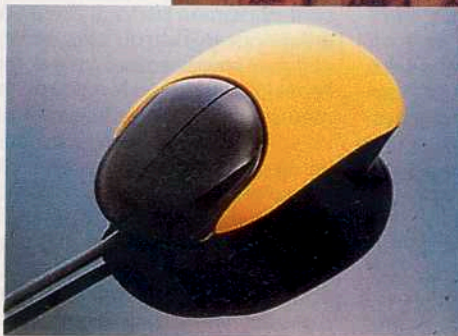
David Téné

La foire continue...

Peu connu en France, le 16 Bits Computer Fair poursuit son petit bonhomme de chemin. Résultat : plus d'exposants et de nombreuses nouveautés. Un véritable exemple pour des salons français bien tristes en comparaison.



Certes, la présentation de ces logiciels laisse un peu à désirer mais il s'agit de programmes du domaine public à prix plancher...



Drôle d'animal que cette souris. Ne s'agirait-il pas plutôt d'un scarabée ?

Moins grand que le Computer Shopper Show et résolument tourné vers *l'Atari* et *l'Amiga*, le 16 Bits Computer Fair n'en est pas moins un salon où l'on trouve de tout, à prix sacrifiés. Plus de 20 000 visiteurs se sont pressés au Novotel de Hammersmith, à Londres, du 4 au 6 janvier, pour cette troisième édition.
D'entrée, on remarque que les *PC* prennent peu de place, que les consoles se sont infiltrées et que certains éditeurs semblent avoir choisi cette manifestation pour présenter leurs nouveautés. Ainsi a-t-on pu découvrir les versions 2.1 pour *Amiga* et 1.83 pour *Atari ST* de *PageStream*, nom américain de *Publishing Partner Master*. Selon l'importateur français, Upgrade Editions, on ne devrait avoir une mise à jour des dernières versions qu'au cours du premier trimestre 1991. Double Click Software, connue par les Anglais pour ses logiciels distribués en shareware, lance DC Utilities pour compacter et décompacter des fichiers au format ARC, sans avoir besoin de connaître les paramètres, et compresser les programmes à 50 % tout en les laissant exécutables et DC Desktop, un complément de bureau qui permet de visualiser une image, en double-cliquant dessus, de faire défiler un texte en scrolling avant ou arrière, etc. Arobace Editions se chargera de l'importation et de la traduction de ces produits.
LCL, une société spécialisée dans l'éducatif, édite deux programmes d'apprentissage de l'anglais sur *Amiga* et *Archimedes*. Ils s'adressent aussi bien aux enfants qu'aux étudiants étrangers et sont accompagnés d'un manuel ainsi que d'une cassette audio. LCL n'a toujours pas trouvé de distributeur français. En attendant, vous pouvez les commander directement pour moins de 25 livres chacun.

Problème : divers produits ne sont pas importés ici

Continuons notre chemin et arrêtons-nous chez ASDE, éditeur canadien, dédié au *ST*. Son logiciel le plus connu – *Geography Tutor* – est une initiation à la géographie. C'est Ubi Soft qui le distribue en France sous le nom de *Géographie* (voir *Tilt* n° 87). D'autre part, Asde présente *Mug Shot*, un logiciel qui permet de réaliser des portraits-robots, à l'instar de *Fun Face* – distribué il y a plus d'un an par Human Technologies – mais plus complet. Il devrait être disponible courant février sous le nom de *Portrait-Robot*, toujours chez Ubi Soft.
Nous remarquons un drôle de magazine dédié à l'*Amiga*, *JAM (Just Amiga Monthly)*, réalisé tout en PAO. Sous sa couverture un peu triste (noir et blanc), c'est un véritable magazine technique de quarante pages, édité par Jeff Walker, un ancien d'*Amiga Computing*.

Shareware, freeware et licenceware...

Les initiatives personnelles comme celles-ci ne manquent pas en Angleterre. On le ressent encore plus lorsqu'on observe les groupes proposant des logiciels du domaine public. Si certains sont de véritables compagnies comme Softville (*Amiga*, *ST* et *PC*) ou NBS (*Amiga* et nouvellement *ST*), d'autres sont dirigés à temps perdu par des lycéens. Nous avons découvert, chez The Deeper Domain, un émulateur ST pour *Amiga* et même une société allemande, Manfred Carle, y exposait. Signalons également l'apparition d'une nouvelle catégorie de logiciels, distribués par les groupes de domaine public : le licenceware, mélange entre freeware et budget software. Les logiciels sont vendus à très bas prix – trois livres la disquette – et les droits sont reversés à l'auteur.

Révolution : la société Logitech a mis au point une souris très ergonomique. Elle prend en compte la position de repos de la main et en épouse la forme. Le sympathique animal, incliné de 45° vers la droite, est très agréable au toucher et à l'utilisation. Deux versions existent : l'une pour droitier, l'autre pour gaucher.
Elle fonctionne sur les systèmes IBM et compatibles, du *PC* au *PS*. Elle coûte tout de même un peu plus de 800 francs. Il existe également un modèle sans fil. Celui-ci n'est pas à infrarouge mais utilise la transmission par ondes radio. Ainsi, divers objets se trouvant entre émetteur – la souris – et récepteur n'altèrent en aucune manière les signaux. En outre, on n'est pas contraint de viser le récepteur et l'utilisation de basses fréquences, de l'ordre de 150 kHz, réduit la possibilité d'interférences avec d'autres appareils. L'ensemble dispose de huit canaux pour que l'on puisse utiliser plusieurs souris de ce type dans la même pièce. Son prix, plus de 1 500 francs, la réserve toutefois aux professionnels ou aux amateurs de gadgets. En cas de succès, cette famille de souris remplacera la gamme actuelle. Des versions pour *ST* et *Amiga* pourraient être commercialisées courant 1991. Toutefois, cela est lié au développement des ventes de la Logimouse Pilot, déjà disponible sur *ST*.

David Téné

Vous avez le droit de les copier et les donner à vos amis, comme pour le freeware, mais pas de les vendre. Sur *ST*, le créateur s'appelle Budgie, et Polly Soft se charge de l'*Amiga*.
Côté périphériques, Protar expose ses disques durs pour *Amiga, ST* et *PC* dont la capacité s'étend de 20 à 440 Mo (!), KCS, son Power PC Board et Compulink, son câble pour *ST*, qui n'existait jusqu'à présent qu'en version *Amiga* et *STE*. Je rappelle qu'il permet de connecter un ou deux casques au *ST*. Enfin, la société américaine Talon est le distributeur exclusif des souris-scarabées de New Idea. Fonctionnant sur *Amiga* et *ST*, elles sont d'un design très réussi et munies de micro-switchs pour les boutons. Cette société propose également Omniswitch pour *ST*, un boîtier qui comporte des sorties pour le son et vidéo composite, pour moniteurs monochromes et couleurs, et deux autres pour lecteurs externes. Deux boutons permettent de choisir alternativement entre chaque moniteur et de donner la priorité à l'un des deux lecteurs externes.

Côté jeux, l'atout console

Enfin, dans le domaine ludique, on remarque que le jeu est plus présent sur consoles que sur micros, les Anglais ayant une préférence pour les utilitaires et, en particulier, pour le domaine public en ce moment. On s'arrachait les nouveautés pour *Superfamicom (Final Fight* et *Gradius III)* et pour la *Megadrive (Darius II, Ringside Angel, Aleste, Wonder Boy III)*. Sur *Game Boy*, une multitude d'accessoires nous sont proposés allant de la mini-mallette au sac de transport en bandoulière, en passant par les loupes pour écran !
Quant à la société Smash 16, elle vend, pour cinq livres, un nombre impressionnant de jeux « budget » pour micro qu'elle réédite elle-même. Parmi ceux-ci, des produits Infogrames âgés de moins d'un an...
Conscients de leurs succès, les organisateurs ont prévu de renouveler ce salon tous les six mois. Ainsi, le 4e 16 Bits Computer Fair aura lieu du 12 au 14 juillet 1991, toujours au Novotel de Hammersmith. Rendez-vous est pris... David Téné

Icitte, on pitonne en tabarnak



Décembre 1990, Montréal vit à l'heure des consoles, *Nintendo* surtout. Les dépliants publicitaires déposés sous les portes des jolies maisons victoriennes – et il y en a beaucoup, le papier n'est pas cher au Québec – offrent des « spéciaux » sur les dernières cartouches et sur les machines, 130 $ pour une Nintendo avec deux jeux, un fusil et deux manettes (le mot joystick étant réservé aux anglophones...). Un énorme pourcentage de foyers où vivent des enfants en sont équipés et les échanges entre copains sont incessants. Les clubs vidéo sont nombreux et pratiquent, outre la location des films, celle des jeux.
C'est peu de dire que ces clubs sont implantés partout, il y en a autant que de bistrots chez nous, et j'en ai même trouvé un à deux cents kilomètres de Montréal, en rase plaine (les grands espaces ne sont pas un mythe...), à Shawinigan, qui offre une barre de chocolat « Super Mario » pour la location de deux jeux Nintendo ! Alors, on loue pour 3$ par jour le nouveau *Caveman Games*, sorte de jeux Olympiques des hommes préhistoriques avec des épreuves du genre lancer de femmes, bagarre à la massue, course-obstacle à dos de dinosaure, le tout à l'avenant.
Le palmarès de la location revient apparemment aux différents *Super Mario* ainsi qu'à *Baseball Star* dans le domaine des sports et aux *Adventure of Zelda* pour l'aventure.

Revues : le paradis !

Beaucoup de revues internationales dans les magasins : *Tilt*, bien sûr, *Génération 4, of course* ; des journaux anglais aussi, *Amiga Format* par exemple, et de nombreuses publications américaines comme *Game Pro, Electronic Gaming Monthly, Gaming World* ou *Player Strategy Guide Nintendo Games*. Un guide des jeux Nintendo, catalogue rempli de trucs et astuces vendu par abonnement uniquement, le *Flash Nintendo*, le *Nintendo Power* et le numéro de téléphone SOS Nintendo (où on vous répond en anglais) sont autant d'éléments indispensables aux jeunes Québécois qui terminent leur journée d'école à 3 heures et qui consacrent un temps considérable à jouer compte tenu, en plus, de la rigueur et la durée de l'hiver.
La plupart d'entre eux ont à peine entendu parler des jeux sur micro, ils rêvent du *Game Boy*, qui est chez eux aussi cher que la Nintendo, ou de la *Genesis* (la *Megadrive* américaine) vendue avec *Altered Beast* qui, d'après

Mes cadeaux
Nintendo
149 99 jeu vidéo
Nintendo
POWER GLOVE
NES SATELLITE
29 99
79 99
Nintendo
99 99 «Power Glove»
69 99 «NES» Satellite
Nintendo

Comme le montre ce dépliant, Nintendo est présent en force au Québec. Au fait, les prix sont en dollars... canadiens !

les vendeurs, gagne du terrain sur le marché. Pour les consoles toujours, voici les meilleures ventes enregistrées : *Super Mario III, Megaman III* (qui doit être notre *Wonderboy*) et *Ninja Turtles II* sur *Nintendo* ; *Tetris, Marioland* et encore les tortues sur *Game Boy* ; *Ultima IV* sur *Sega* (mais d'après ce que j'ai appris les beaux jours de cette machine seraient passés bien que son prix défie toute concurrence, puisqu'elle est proposée à 79 $ avec trois jeux et un fusil) ; *Strider* sur *Genesis* ; *Bonk's Adventure* sur *Turbografx* ; *Devil Crush* sur *Turbo Express*. On attend toujours au Canada la *Neo Geo* qui n'est pas disponible et à qui on envie un golf qui serait « le fun » paraît-il...

Jeux sur ordinateur : réservés aux spécialistes

En ce qui concerne les accessoires, en dehors de la loupe très convoitée du *Game Boy*, le super gant Power Glove qui permet de jouer sur *Nintendo* en trois dimensions sans lunettes spéciales et le NES satellite, module de commandement à distance sans fil pour quatre joueurs en même temps, devraient faire des ravages. J'ai aussi entendu parler d'un tapis magique sur lequel on court et qui transmet cette course aux personnages de l'écran, mais il serait passé de mode et n'aurait pas eu le succès escompté.

Pour avoir des renseignements sur les micro-ordinateurs, j'ai dû aller dans des boutiques spécialisées. Les grandes (très grandes) surfaces comme Eaton ou La Baie, qui vendent pourtant tout et le reste, ne proposent rien dans ce domaine. Ce sont les *PC* qui sont encore actuellement le plus implantés au Québec, car les plus anciens sur le marché. Il y aurait 85 % de compatibles, le reste étant des *IBM PS/1* et *PS/2*. Si ces ordinateurs sont utilisés comme partout ailleurs pour le traitement de texte, la gestion, la programmation, ils constituent également un support de jeu très important et ont à leur disposition une ludothèque de taille. Les jeux sur *PC* le plus cités sont *King Quest IV, Ultima VI, Space Quest, Indiana Jones Aventure*. Dans le domaine des sports, le football a beaucoup de succès : *John Madden Football, Monday Night Football, Jo Montana Football* (football américain s'entend car en revanche le *soccer* ne passionne vraiment pas les Canadiens) ; les jeux de base-ball sont aussi très prisés notamment le *Hard Ball II*.

Aux dires de mes informateurs, les *Mac* s'installent en ce moment, surtout depuis l'apparition de la nouvelle gamme ; de grandes entreprises comme Hydro Québec (notre EDF), et Bell (les PTT canadiens), s'en équipent. Là encore, les utilisations sont diverses, les logiciels champion sont *Word 4* pour le traitement de texte, *Page Maker* pour la PAO, *Illustrator* et *Free Hand* pour le graphisme. Le marché du *Mac* est en train d'évoluer rapidement, et le nombre de petites entreprises qui s'équipent en *Mac* et qui proposent les services de saisie et de PAO est impressionnant (il faut dire que le Canada, comme les Etats-Unis, est le pays de l'entreprenariat et que tout est facilité pour la création de telles structures), d'autant qu'il n'existe apparemment pas de méfiance à l'égard de l'informatique de la part des professionnels non informaticiens. Les concessionnaires Apple organisent une Mac Expo permanente et ont installé plusieurs boutiques dans Montréal dans lesquelles on peut louer un *Mac* à l'heure. Côté jeux, les mêmes titres reviennent régulièrement : *Sim City, Welltris* et *Tetris*.

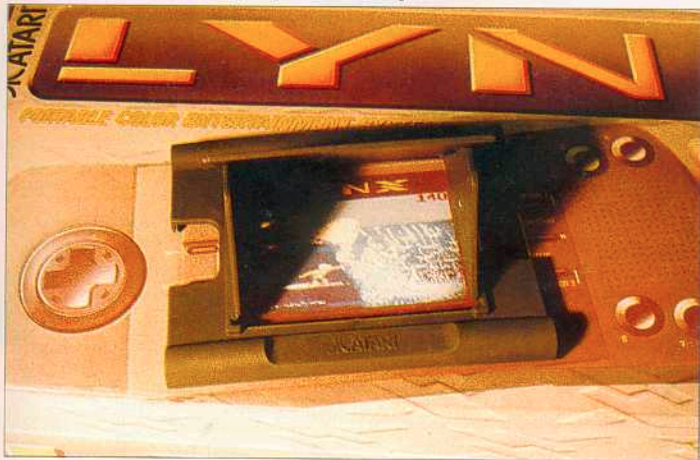
J'ai peu entendu parler *d'Amiga*, et d'*Atari ST*, si ce n'est pour citer les versions de *Dungeon Master* et d'*Indiana Jones*.

Pour terminer, une petite visite à l'Anjeu, une salle d'arcades, située dans l'énorme réseau souterrain qui relie plusieurs stations du centre ville de Montréal. Cinquante bornes, Nintendo et Sega pour la plupart, qui fonctionnent avec des jetons à 25 sous (un quart de piastre, un dollar canadien), où se relaient les habitués de *Too Bin, Tetris, Street Fighter, Arkanoid*... Le succès du moment est la borne Neo Geo avec quatre jeux au choix : *Baseball Star Professional, Magician Lord, Top Player Golf* et *Nam 1975* qui a l'air d'un jeu de guerre assez méchant. L'autre « best », *Narc Mission*, a pour but de démanteler un réseau de trafic de drogue et par-dessus tout (c'est écrit) de protéger les innocents et de détruire les coupables, vaste projet ! Ici, on tue, on frappe, on casse, on meurt, mais l'atmosphère est très calme, chacun respectant le code d'éthique (sic) à l'usage des utilisateurs de la salle bien représentatif de l'esprit québécois : il est, entre autres, strictement interdit « de tenir un mauvais langage, de crier et de flâner, ainsi que de frapper sur les machines ».

Isabelle Moatti

Petite information : le dollar canadien était alors à 4,30 francs environ.

Défaut des écrans à cristaux liquides : lorsque le soleil se fait trop présent, on n'y voit goutte. Atari propose ainsi un remède pour sa console Lynx. Ce pare-soleil se pose sur le dessus de la console et élimine les reflets. Une bien bonne idée proposée à 25 francs.



MYSTIQUE !

TILT ET INFOGRAMES

vous offrent une démo jouable - le premier tableau dans son intégralité -

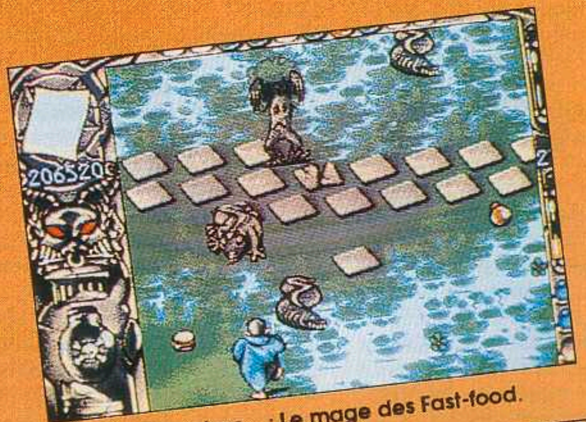
de Mystical !

Pour l'obtenir, c'est facile : il vous suffit de renvoyer le bulletin réponse ci-joint et nous vous ferons parvenir votre jeu dans les délais les plus brefs...

Précisez lisiblement la marque de votre ordinateur pour obtenir la disquette de votre choix. Inutile de cocher toutes les cases : nous n'enverrons qu'une disquette sur un seul format par bulletin-réponse original. En revanche, rien ne vous empêche de renvoyer plusieurs bulletins-réponses. Attention, cette opération est limitée dans le temps : nous devons recevoir votre réponse avant le 31 mars 1991 à minuit le cachet de la poste faisant foi.



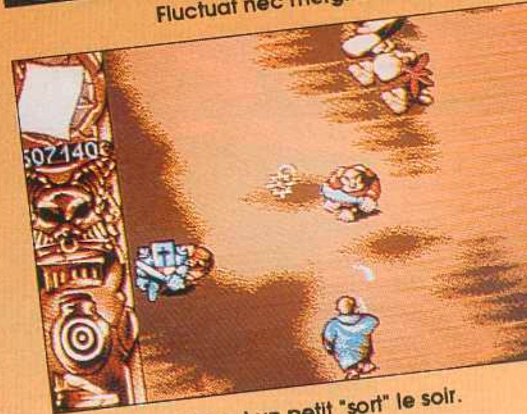
Mystique, vous avez dit Mystique ? ! !



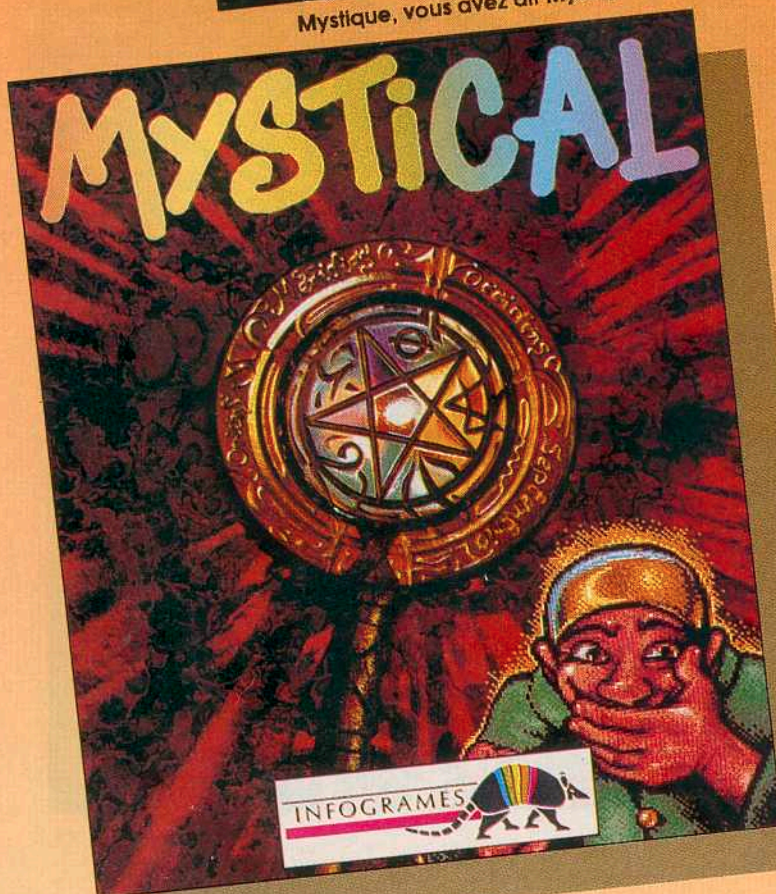
Miam, miam... : Le mage des Fast-food.



Fluctuat nec mergitur.



Et hop ! un petit "sort" le soir.



Des imprimantes qui en jettent

Les amateurs d'applications personnelles le savent bien : sans une bonne imprimante, on ne peut rien faire... ou presque. Or voici que deux fabricants introduisent des modèles à technologie avancée qui font prendre quelques années à nos vieilles et bruyantes matricielles. Avantages, intérêt et inventaire des forces en présence...

Lancées à quelques semaines d'intervalle, deux nouvelles imprimantes se proposent de renouveler un peu le marché du bas de gamme. La première, fabriquée par Canon, nous vient tout droit du Japon. Principale particularité de la BJ 10e, une compacité qui démontre une fois de plus la manie de la miniaturisation des ingénieurs nippons. Lancée par Commodore, la seconde se prénomme MPS 1270 et se pose en tant que successeur des modèles antérieurs.
Le principal atout de ces deux modèles est leur silence de fonctionnement. Quoi, une imprimante matricielle silencieuse ? Voici venir, chers lecteurs, le temps de la technologie du jet d'encre qui permet de se passer d'aiguilles et donc de ramener à de justes proportions le vacarme issu de ces opuscules métalliques lorsqu'ils entrent en contact avec une feuille de papier. La Canon utilise la technique du jet de bulles. En clair, une bulle d'encre est formée puis projetée sur la feuille de papier. La Commodore, elle, se contente de projeter l'encre, comme on le ferait avec une paille emplie d'un liquide quelconque. Deux technologies donc, mais des résultats fort différents.
Premier constat : la qualité d'impression de la BJ 10e est bien meilleure que celle de la MPS 1270. Cette dernière est en effet très sensible à la qualité du papier. Il est ainsi nécessaire de trouver le bon compromis entre qualité visuelle du papier et capacité d'absorption de l'encre. Dans le même ordre d'idées, soulignons que les déplacements de la tête d'impression de la MPS 1270 sont assurés par une courroie crantée alors que la Canon dispose d'une vis sans fin. Cette dernière offre donc un système plus précis et plus fiable. Avantage donc à la Canon pour sa qualité de fabrication mais aussi d'impression.

Quelques défauts, bien des qualités !

En ce qui concerne l'ergonomie, les deux imprimantes se valent. Un regret cependant en ce qui concerne la MPS dont l'interface Centronics se situe juste au-dessus de l'interrupteur. Ce dernier n'est donc pas d'une accessibilité totale. Mais il ne s'agit en rien d'un vice rédhibitoire. De même, le système de chargement du papier en mode feuille à feuille n'est pas exempt de critique, mais on a vu pire, notamment sur les imprimantes genre DMP 2000 d'Amstrad. Nul reproche à ce niveau pour la BJ 10e qui, en outre, peut être munie d'un introducteur feuille à feuille dont le prix reste très raisonnable. Le montage de celui-ci oblige cependant l'utilisateur à mettre l'imprimante verticalement, ce qui pose un problème d'accès aux commandes manuelles (avance papier, mise *ON* ou *OFF Line*, etc.) et à l'interface de type parallèle. Malgré cela, le premier bilan apparaît donc plus favorable à la Canon qu'à la Commodore. Cependant, une étude plus approfondie relativise cette première impression.
Positionnée bas de gamme, la MPS 1270 est proposée à environ 2 000 F TTC. A ce prix, on dispose d'une imprimante compatible IBM Proprinter et Epson FX 80, avec les jeux de caractères IBM et Epson au grand complet (avec IBM CG1 et CG2, jeux de caractères nationaux) et deux polices – Elite et Pica – en divers modes (NLQ, condensé, Draft, etc.). En outre, elle offre un buffer de 0,7 ko et la possibilité de redéfinir jusqu'à 48 caractères. Cette option utilise cependant une partie de la mémoire du buffer. Dernière précision : la vitesse d'impression va de 160 à 28 caractères par seconde. Pour sa part, la BJ 10e est proposée, sans bac feuille à feuille, aux alentours de 4 000 F TTC, le double de la Commodore! La BJ 10e émule les modes IBM Proprinter, IBM Graphics Printer et Canon BJ 10e. Elle dispose, en outre, d'un mode dit BJ 130e. Elle offre les jeux de caractères IBM 1 et 2 (avec option multilingue) et il est possible de redéfinir 48 caractères. En ce cas, on mange 3 ko sur les 37 ko réservés au buffer. On dispose de deux polices (Pica et Elite) qu'il est possible d'imprimer de diverses manières. Reste que le mode graphique propose une résolution de 360 points par pouces et que les cartouches d'encre ont une durée moyenne de 700 000 caractères (environ 300 000 pour celle de la MPS 1270). Enfin, la BJ 10e peut fonctionner avec des accus et propose une vitesse d'impression allant de 83 à 10 caractères par seconde.
On le voit, les performances des deux imprimantes ont bien des points communs et chacune a ses avantages. La BJ 10e est certes globalement plus performante mais son prix peut apparaître dissuasif à certains. En ce cas, la MPS 1270 constitue un bon compromis surtout face aux petites matricielles. Dans tous les cas, ces deux imprimantes démontrent que la technique du jet d'encre est désormais mature et constitue un redoutable concurrent pour les aiguilles. C'est pourquoi, nous vous recommandons l'un ou l'autre de ces modèles. Votre choix sera en effet dicté par votre budget mais ne saurait être mauvais.

Mathieu Brisou

Les Graphistes du mois

Nos lecteurs attentionnés ont certainement noté l'absence des Graphistes du mois depuis quelque temps déjà. Du fait d'une actualité particulièrement chargée et d'une place comptée, nous avons en effet décidé de suspendre momentanément cette rubrique. Toutefois, vous la retrouverez dès le mois prochain (*Tilt* n° 89). N'hésitez donc pas à nous faire parvenir vos meilleurs œuvres accompagnées du bon à découper situé dans le Tam Tam Soft. Artistes en herbe, à bientôt et que les meilleurs gagnent !

Mathieu Brisou

Kid's School

Je découvre les formes

Nous avions déjà eu l'occasion d'apprendre tout en jouant avec Denver, et cette fois le célèbre héros du petit écran propose aux enfants de reconstituer des images en s'inspirant du principe du puzzle. Au départ, l'utilisateur choisit sur l'écran d'options le type de dessin qu'il désire refaire parmi les trois catégories proposées, chacune comprenant huit dessins différents. Ensuite, il s'agit de déterminer le nombre de pièces avec lequel on jouera (5, 10, 20, 40, 80) qui correspond, en fait, au niveau de difficulté. S'adressant à un large public, ce logiciel offre la possibilité et l'avantage d'une initiation progressive et c'est pourquoi, outre le nombre de pièces, une fonction permet de choisir le mélange ou non des pièces en réserve.
La partie peut à présent débuter, le modèle apparaît et, dès que le jeu commence, il disparaît. L'enfant doit alors reconstituer le dessin en s'aidant de sa mémoire visuelle, de son sens de l'observation ainsi que de son esprit logique. Mais il peut également faire appel à une grille d'aide ou faire apparaître le modèle en cours de partie, en cas de panne sèche. Ce n'est vraiment pas du luxe, surtout lorsque l'on a à gérer 80 pièces ! L'intérêt pédagogique et la valeur éducative du puzzle n'étant plus à faire, ce logiciel correspond donc bien à la population visée de par son graphisme attrayant et son confort d'utilisation. Voilà un programme qui mobilise capacité d'attention, d'observation et de mémoire, tout en conservant un côté ludique qui demeure le facteur important dans tout prélude



Je découvre les formes (ST).

à l'apprentissage (disquette Loriciel pour *Atari ST, Amiga, Amstrad CPC* et *Compatible PC*).

Matière ____ *éveil*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *16*
Prix ____ *n.c.*

Rody et Mastico III

Lankhor et toujours ! Le Rody et Mastico nouvelle cuvée est arrivé. Nous retrouvons notre petit bonhomme flanqué de son fidèle compagnon sur des skis. Notre ami n'est pas au bout de ses peines, car il va lui falloir partir à la recherche d'un monstre bizarre qui se permet de retarder l'arrivée du printemps. Imaginez ces pauvres fleurs qui grelottent



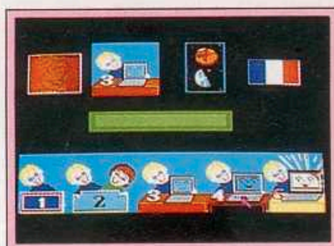
Rody et Mastico III (ST).

sous la neige ! Rody s'élance donc sur les pistes neigeuses où il rencontre toutes sortes de personnages qui lui apportent aide et informations pour pouvoir affronter le Badedon. Il devra faire preuve d'observation et d'astuce et reconnaître les animaux de la montagne et les instruments de musique, toujours assisté de son fidèle Mastico.
La musique est plutôt à l'honneur dans cette nouvelle aventure car, si vous parvenez à rendre au monstre tous ses instruments, le miracle se produira et le printemps reviendra.
C'est toujours dans un cadre aussi soigné que les petits peuvent évoluer. Le graphisme est vraiment très beau et le scénario digne des meilleurs contes pour enfants. Construit sur le même mode que ses prédécesseurs, nous retrouvons toutes les options accessibles en cours de partie, dont l'option dessin qui reste toujours aussi performante. A quand Rody IV ? (disquette Lankhor pour *Atari ST, Amiga, Amstrad CPC*, Compatible *PC*).

Matière ____ *éveil*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ____ *17*
Prix ____ *B*

Match Pairs

En provenance directe des Etats-Unis, *Match Pairs* a été conçu par une diplômée de l'université de Berkeley avec l'aide de ses propres enfants et de leurs camarades. Ce programme consiste en fait en un grand jeu de memory proposant de multiples options, permettant d'intéresser



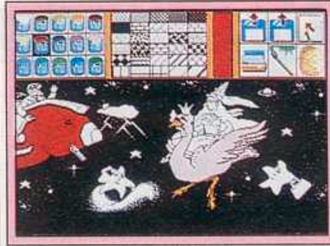
Match Pairs (Amiga).

une large population d'enfants. Un écran d'options permet de sélectionner le niveau caractérisé par la taille des cartes qui donne en même temps le nombre de cartes retournées : 20, 30 ou 42. Et on peut également choisir la manière dont on veut jouer et cinq possibilités sont offertes : seul et sans compétition avec l'ordinateur, avec un autre joueur, seul avec l'aide de la machine et enfin contre l'ordinateur, qui garde en mémoire toutes les cartes retournées. Sept catégories représentant chacune un thème pédagogique bien spécifique sont disponibles.
Mais, dérogeant au classicisme sans concession de ses pairs, ce logiciel comporte un « plus » certain, il parle quatre langues ! C'est ainsi que vous pouvez choisir de jouer en français, en anglais, en italien et en allemand, c'est-à-dire d'entendre dans la langue que vous désirez le nom des cartes que vous retournez. L'idée est certes intéressante, car ainsi la mémoire visuelle et la mémoire auditive sont mobilisées, mais l'inconvénient majeur réside dans la prononciation. En effet, quelle que soit la langue choisie, chaque mot est teinté d'un fort accent américain, ce qui n'est certes pas dénué d'humour, mais peut représenter un désavantage surtout lorsque l'on s'adresse à de jeunes enfants. Mais on peut saluer l'effort de traduction qui, on le sait, n'est pas une mince affaire (disquette Electronic Arts pour *Amiga*).

Matière ____ *éveil*
Contenu pédagogique ____ ★★★★
Intérêt ____ *15*
Prix ____ *n.c.*

Rody Noël

Cette nouvelle aventure fait suite au logiciel de l'an dernier où Rody ayant rendu service au Père Noël, celui-ci l'a invité dans son domaine. Pour son nouveau voyage, le sapin confie à Rody ses décorations qui possèdent un pouvoir magique et le professeur Gobino lui fait profiter de sa toute récente invention : le cheval-fusée. Voilà notre ami parti en direction de la voie lactée où il doit trouver la porte magique. Et là, il rencontre tout un tas de personnages dont le génie des nuages qui a de gros problèmes. Les nuages sont chargés de grêle, et des éclairs empêchent les étoiles de dormir. Le Père Noël est très ennuyé, car toute la production des jouets de Noël est perturbée



Rody Noël (ST).

et la distribution est pour demain ! Il faut donc trouver la princesse des neiges et neutraliser le prince des orages, afin que les enfants puissent recevoir leurs cadeaux. Mission délicate, mais néanmoins palpitante, qui entraîne une fois encore l'enfant dans le monde du conte éducatif où observation et déduction sont sollicitées.
Le graphisme est toujours aussi beau, de quoi donner envie de dessiner et de colorier, ce qui est possible grâce à la qualité de l'option dessin.
Encore un très beau cadeau de Lankhor (disquette Lankhor pour *Atari ST, Amiga*).

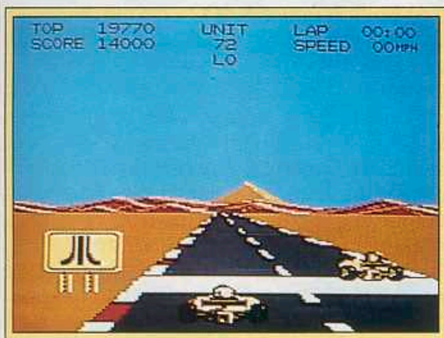
Matière ____ *éveil*
Contenu pédagogique ____ ★★★★★
Intérêt ____ *18*
Prix ____ *B*

Brigitte Soudakoff

La 7800 attaque !

Nintendo, Sega ? Non, en France, le numéro 2 de la console c'est Atari grâce à la *VCS 2600*. Dépassée techniquement, celle-ci disparaît toutefois au profit de la *7800*. Objectif : tenir tête aux Japonais. Moyen : le prix !

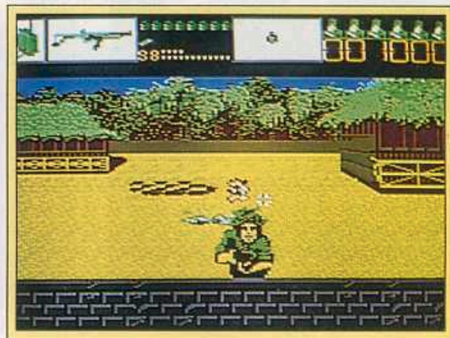




Pole Position (7800).



Miss Pacman (7800).



Alien Brigade (7800).

La 7800 d'Atari présente un look plus moderne que celui du *VCS* et elle vaut bien des consoles 8 bits sur ce plan. Elle comporte quatre boutons : *power, pause, reset* et *select* (qui, comme sur la *VCS*, permet de choisir les différentes options de jeu). La console est fournie avec deux manettes proches de celles qui équipent les consoles japonaises. Il y a deux boutons (avec une fonction différente pour chacun), mais la croix de direction est surmontée d'une sorte de champignon. Il est à noter que cette manette n'est pas compatible avec celles d'aucune autre console, y compris la *Sega Master System*. La *7800* se positionne sur le même créneau que le *VCS 2600* mais, étant plus performante, elle est également un peu plus chère. La console est vendue au prix de 390 F, tandis que les cartouches coûtent 140 F ou 190 F.

Les jeux ? Des classiques !

Bien sûr, la *7800* dispose d'une vaste ludothèque du fait de son ancienneté. Et puis, il est important de souligner que cette console est 100 % compatible avec le *VCS 2600*, ce qui représente un nombre important de cartouches. En plus de cette ludothèque de base, de très nombreux jeux ont été développés spécifiquement pour cette console et Atari prévoit à terme un catalogue de soixante-dix titres. On retrouve quelques versions améliorées des classiques du *VCS 2600* dans la ludothèque de cette console, mais la plupart des programmes sont des conversions de grands succès du *C 64* et de l'*Atari XL*. Une version d'*Asteroids* est intégrée dans la console, mais il est évident qu'en dépit d'un certain intérêt ludique, les graphismes sommaires de ce programme jouent en sa défaveur. *Ms Pacman* est une conversion fidèle du jeu d'arcade d'Atari Games : la réalisation n'est guère plus spectaculaire que celle du programme précédent, mais la jouabilité est parfaite et ce classique est toujours aussi ludique.
C'est sensiblement la même chose pour *Donkey Kong Junior*, qui est moins beau que la version de la console Coleco ! Pour en finir avec les reprises des grands jeux du *VCS*, *Pole Position II* est une nouvelle version de la célèbre course de formule 1, qui n'est guère différente de celle de l'*Atari XL*. *Mario Bros* (qu'il ne faut pas confondre avec la série des *Super Mario Bros*) est un petit jeu de tableaux qui peut se jouer à deux simultanément. La version *7800* de *Choplifter* est assez plaisante, bien qu'elle soit nettement inférieure à celle de la *Sega Master System* au niveau de la réalisation, comme de l'intérêt de jeu. La version de *Karateka* est assez décevante, en raison d'une réalisation assez médiocre et d'une jouabilité discutable. En revanche, *Xenophob* est plus réussi que sur micro. Il s'agit d'un sympathique shoot-them-up qui peut se jouer à deux. *Alien Brigade* est un remake d'*Operation Wolf* qui offre une jouabilité satisfaisante, mais dont la réalisation n'est guère engageante. *Commando*, le grand classique d'arcade de Capcom, est au rendez-vous dans une version offrant une excellente jouabilité. *Tower Toppler* n'est autre qu'un remake du génial *Nebulus*. Ce grand jeu de plates-formes est l'un des meilleurs programmes sur cette console, même si la réalisation est inférieure à celle de la version originale sur *C 64*.
Les amateurs de sport retrouveront avec plaisir *Mean 18*, l'un des classiques du genre, d'autant plus que cette version est assez réussie. Atari est parvenu à réaliser une honnête conversion de *Aces of Aces*. En effet, incorporer les aspects simulation de ce shoot-them-up en l'absence de clavier n'était pas chose facile. On retrouve tous les éléments de cet excellent programme, mais les graphismes et l'animation sont inférieurs à ceux de la version *C 64*.
Atari s'est également bien tiré de la difficile adaptation de *Super Huey*, une simulation d'hélicoptère de combat bien connue des possesseurs de micro.
Dans l'ensemble, on peut dire que la ludothèque de cette console se compose de programmes intéressants qui offrent une bonne jouabilité. Toutefois, graphismes et animation sont nettement inférieurs à ceux des consoles 8 bits et même du *C 64*.
En raison de ses performances limitées, la *7800* s'adresse avant tout à de nouveaux joueurs, de préférence très jeunes. Toutefois, son prix extrêmement compétitif – tant pour la console que pour les cartouches – constitue un élément qui peut lui permettre de causer du tort à la *Sega Master System* et à la *NES*. Certes, ces machines sont plus performantes et disposent de jeux plus récents, mais à quel prix ? Et ce facteur, le succès de la *VCS 2600* ces trois dernières années le prouve, est des plus importants. La *7800* mise sur cet avantage...

Alain Huyghues-Lacour

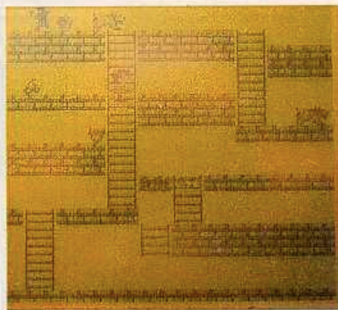
Le Gamate sur les traces du Game Boy

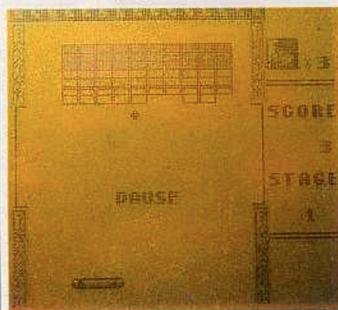


Le Gamate : un design agréable et ergonomique.

Le *Game Boy* remporte un tel succès qu'il aurait été étonnant que cette première console portable ne fasse pas de petits. Le premier clone est arrivé dans les grandes surfaces : il s'agit du *Gamate* de Yeno. Le nom de cette nouvelle console n'est pas la seule ressemblance avec le *Game Boy*, car ces deux consoles sont vraiment de même conception, et il n'y a pratiquement aucune différence de taille entre elles. Cette console est égale-


Bomb Blazer (Gamate).


Witty Apee (Gamate).


Enchanted Bricks (Gamate).

ment pourvue d'un écran LCD monochrome, d'un petit haut-parleur incorporé et de quatre boutons (select, start et deux boutons de jeu). Le *Gamate* comporte exactement les mêmes éléments que le *Game Boy* : prise casque (le son est stéréo), prise pour adaptateur secteur, molettes pour le réglage de la luminosité et du volume, jusqu'à l'interface permettant de raccorder deux machines. Le *Gamate* utilise également quatre piles de type walkman et il est fourni avec des écouteurs. En revanche, le câble permettant de raccorder deux machines n'est pas fourni avec la console. Les seules différences entre les deux machines sont que le *Gamate* est horizontal et son écran légèrement plus grand que celui du Game Boy. Le *Gamate* est commercialisé au prix de 490 F, avec un jeu.
Contrairement au *Game Boy*, les jeux ne se présentent pas sous la forme de petites cartouches, mais de cartes. Elles ressemblent comme deux gouttes d'eau à celles qui tournent sur la *PC Engine* (au niveau de l'aspect, bien sûr !). Une quinzaine de jeux sont déjà disponibles et chaque carte coûte environ 180 F. *Money Maze*, le jeu fourni avec la console, est une variante assez sophistiquée de *Pacman*. Il faut ramasser toutes les pastilles disséminées dans un vaste labyrinthe qui défile en scrolling, en évitant les gardiens qui rôdent aux alentours, mais vous pouvez les détruire après avoir ramassé les grosses pastilles. Chaque labyrinthe comporte deux étages et on passe de l'un à l'autre en utilisant les ascenseurs disposés à certains endroits. *Money Maze* est un programme assez ludique, mais l'action est parfois confuse en raison de la petite taille des personnages.
Enchanted Bricks est un casse-briques très proche de *Alley Kat* sur *Game Boy*. Pas d'équipements spéciaux comme dans *Arkanoid*, mais les tableaux sont assez variés.
Bomb Blazer est un jeu d'action dans lequel vous évoluez dans un labyrinthe infesté de fantômes. Il faut les exterminer en faisant exploser des bombes à retardement. Ce n'est pas si simple que cela, car vous devez soigner votre timing pour éviter d'être soufflé par l'explosion de vos engins. Un programme amusant.
Witty Apee est un remake à peine modifié de *Lode Runner*, avec des niveaux qui défilent en scrolling, comme pour la version du *Game Boy*. Mais la vieille recette fonctionne et le jeu est prenant. Enfin, *Cube-up* est une version de *Tetris* strictement identique au programme original.

L'anti-Game Boy ?

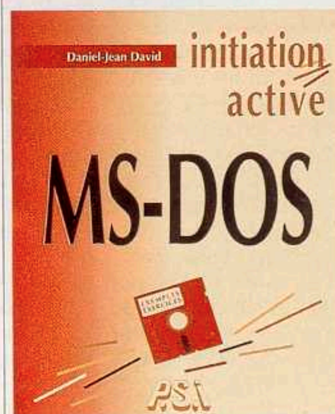
Il est assez difficile de départager ces deux consoles portables, même si l'écran du *Gamate* est un peu plus grand et le haut-parleur du *Game Boy*, plus performant. On peut toutefois émettre quelques doutes quant à la fiabilité de cette nouvelle console portable, dans la mesure où l'une des cartes testées s'est définitivement arrêtée de fonctionner après moins d'une heure de jeu. Le choix est plus tranché en ce qui concerne la ludothèque de ces machines. Si le casse-briques est équivalent à celui du *Game Boy*, les versions de *Lode Runner* et de *Tetris* sont nettement inférieures à celles du *Game Boy*. D'autre part, le *Gamate* Yeno ne dispose que des jeux Yeno, alors que les plus grands éditeurs développent des programmes sur le portable de Nintendo. Il ne dispose pas de programmes équivalents aux chefs-d'œuvre du *Game Boy*, comme *Super Mario land* de Nintendo, *Castlevania* de Konami ou *Batman* de Sunsoft, et il est peu probable que des programmes pareils soient un jour développés sur cette machine. De nouveaux programmes devraient être publiés régulièrement, mais la ludothèque du *Gamate* a peu de chances de s'étoffer aussi rapidement. Le *Gamate* est une bonne console portable de la première génération qui peut remporter un certain succès auprès du grand public, mais les connaisseurs lui préféreront le *Game Boy* sans l'ombre d'une hésitation.

Alain Huyghues-Lacour

Livres et Micros

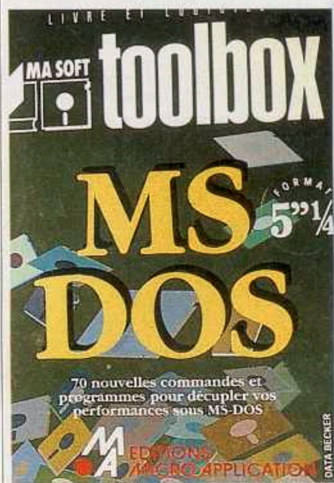
Initiation active : Ms-Dos

Initiation active Ms-Dos constitue la base pratique à l'utilisation d'un *PC* sous Ms-Dos. Il explore point par point tout ce qui peut poser problème à l'utilisateur débutant, et lui explique la marche à suivre pour parvenir à résoudre ses difficultés.
Après avoir défini les fonctions de base (diskcopy, cls...), il explique l'utilisation des périphériques du *PC* : disque dur, imprimante, l'écran. On apprend ainsi comment programmer un AUTOEXEC, comment rediriger une entrée vers un fichier ou comment utiliser l'éditeur rudimentaire de DOS, EDLIN. De nombreux exemples émaillent le texte, ainsi qu'une description des principales erreurs qui peuvent se produire à chaque étape. Ces exemples font appel à la disquette qui accompagne le livre, et qui comporte en outre de nombreux utilitaires (en freeware) très bien choisis, comme PC-UTIL, FKEY ou DOSEDIT, qui vous rendront de nombreux services.
Ce livre décrit aussi bien le Dos « en ligne » (inférieur au Dos 3.3) que les menus et fenêtres du Dos 4.0. Il se termine par des réponses aux principales questions que vous pouvez vous poser, et par une liste exhaustive des commandes Dos accompagnées d'une courte description. Un livre agréable qui ne s'adresse qu'aux néophytes (initiation active : Ms-Dos. Editions PSI.)



Toolbox Ms-Dos

Distribué dans la collection « Micro Application Soft », ce livre s'accompagne d'une disquette (au choix 3,5" ou 5,25") comprenant un assortiment de batches (petits programmes permettant d'enchaîner des actions simples) et programmes divers destinés à améliorer les performances des Dos 3.3 ou supérieurs. Il devient ainsi possible d'utiliser sous Dos des fonctions mathématiques simples (additions, soustractions...), des fonctions de manipulation de chaînes de caractères



COCONUT

1 ER REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE

MEGADRIVE
990 F



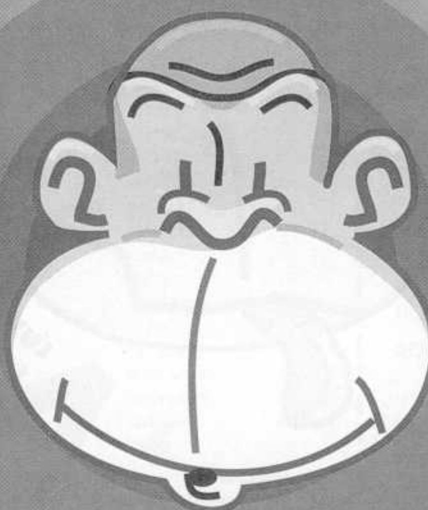
GAME BOY
+ 3 jeux
980 F

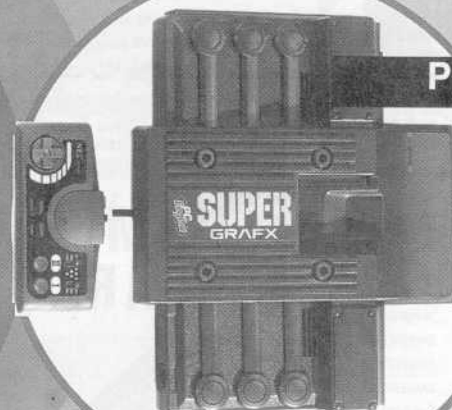




AME GEAR
990 F







PI

ORE GRAFX +
D ROM² : 3 690 F

SUPER GRAFX + 1 jeu
1 790 F

YNX
4 jeux
90 F

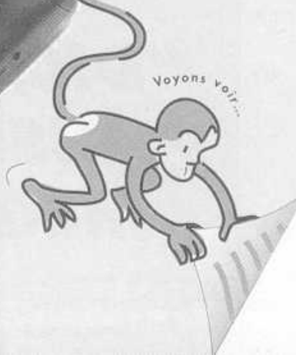




GT TURBO NEC
+ 1 jeu
2 490 F



CORE GRAFX
+ 1 jeu
+ 2ème manette
+ Quintupleur
1 290 F



COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00 • Métro Oberkampf

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H.

LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGA-DRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE	990
EN MARS, COCONUT PROPOSE :	
MEGA + 1 JEU	
MEGA + 2 JEUX	
MEGA + 3 JEUX	
SUPERPRIX...	
A VOUS DE CHOISIR	
MEGADRIVE FRANÇAISE	
+ 1 JEU	1 890
JOYPAD SIMPLE	290
ARCADE POWER STICK	450
JOYSTICK XE 1 PRO	390
ADAPTATEUR 8 BITS	490
NEW ATOMIC ROBOT KID	440
NEW SHADOW BLASTERS	449
NEW SWORD OF SODAN	449
NEW TRAMPOLINE TERROR	399
NEW SUPER VOLLEY BALL	399
NEW DARIUS +	399
NEW VOLFIELD	449
NEW DICK TRACY	449
NEW LAKERS VS CELTICS	449
ARNOLD PALMER GOLF FR	475
ALEXX KIDD	299
ALTERED BEAST	375
BATTLE SQUADRON	475
BASKET BALL	395
BATMAN	375
BURNING FORCE	375
BASEBALL STADIUM	399
CRACKDOWN	425
DANGEROUS SEED	425
DYNAMITE DUKE	395
DJ BOY	375
ELEMENTAL MASTER	425
ESWAT	375
FOOTBALL AMERICAIN FR	475
FINAL BLOW BOXE	395
FORGOTTEN WORLDS	365
GAIN GROUND	425
GHOSTBUSTERS	365
GOLDEN AXE	365
GOULS'N GHOSTS	449
HARD DRIVIN'	425
HEAVY UNIT	425
HELLFIRE	375
INSECTOR X	380
KEN	375
MICKEY	399
MONSTERLAIR	425
MUSHA ALESTE	425
MAGICAL HAT	425
MYSTIC DEFENDER	369
MONACO GP	380
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	375
PHANTASY STAR 2	450
POPULOUS	445
RINGSIDE ANGEL	425
RAINBOW ISLAND	445
SWORD OF VERMILION FR	599
STAR CRUISER	425
SHADOW DANCER	445
STRIDER	445
SHINOBI	369
SUPER MASTER GOLF	375
TECHNOCOP FR	449
THUNDERFORCE 3	395
WORLD CUP SOCCER	299

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749
MASTER SYSTEM PLUS	1049
SUPER SYSTEM	1399

JEUX	
AERIAL ASSAULT	325
AFTERBURNER	325
ALEX KIDD IN	
SHINOBI WORLD	325
ALTERED BEAST	295
AMERICAN BASEBALL	295
AMERICAN PRO FOOT	295
PSYCHO FOX	325
R.C. GRAND PRIX	325
RASTAN	295
R. TYPE	325
RAMPAGE	295
SHINOBI	325
SPELLCASTER	325
SPY VS SPY	195



PROMOS	
ACTION FIGHTER	99
ENDURO RACER	99
FANTASY ZONE 1	99
GLOBAL DEFENCE	99
RESCUE MISSION	99
SECRET COMMAND	99
SUPER TENNIS	99
TEDDY BOY	99
TRANSBOT	99
WORLD GRAND PRIX	99

ASSAULT CITY	295
BASKET NIGHTMARE	295
BATTLE OUT RUN	325
BLACK BELT	285
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHASE HQ	325
CHOPLIFTER	285
CLOUD MASTER	295
COLUMNS	285
DOUBLE DRAGON	325
DOUBLE HAWK	325
DYNAMITE DUX	325
ESWAT	295
FIRE & FORGET II	325
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTER	295
GOLDEN AXE	325
GOLFAMANIA	295
GOLVELLIUS	325
GREAT VOLLEY BALL	285
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	325
MIRACLE WARRIOR	395
OPERATION WOLF	325
PARLOUR GAMES	295
PHANTASY STAR	395
SUPER MONACO GP	325
TENNIS ACE	325
TIME SOLDIER	295
ULTIMA IV	325
VIGILANTE	295
WONDERBOY 1	285
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	325
WORLD GAMES	285
WORLD SOCCER 90	285
WORLD SOCCER	285
YS	395
ZILLION 2	285

GAME-GEAR



GAMEGEAR + 1 JEU	1 290
MONACO GP	245
COLUMNS	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245

"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE

SUPER GRAFX

CORE GRAFX



GT TURBO



CORE GRAFX + 2E MANETT
+ QUINTUPLEUR + 1 JEU
PC ENGINE COMPLETE
PC ENGINE + CD ROM 2
SUPER GRAFX + 1 JEU
CD ROM 2 + 1 JEU
GT TURBO EXPRESS + 1 JE

JOYSTICK BX
JOYPAD NEC
JOYSTICK XE 1 PRO
ADAPTATEUR 2 JOUEURS
ADAPTATEUR 5 JOUEURS

T-SHIRT COCONUT

TAILLE T1	PETIT
TAILLE T2	MOYEN
TAILLE T3	GRAND

50 F

PASSEZ VOS COMMANDES, APPELEZ CHARLOTTE AU :

67 58 58 88

OU ÉCRIVEZ À :

COCONUT
C/C LE TRIANGLE - 34000 MONTPELLIER

COCONUT MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

VOUS DE JOUER

NEW OVER-RIDE	340
NEW JACKIE CHAN	340
NEW BULL FIGHT	250
NEW KADDASH	340
AERO BLASTER	290
ALICE IN WONDERLAND	340
AFTER BURNER 2	290
BURNING ANGEL	340
BATMAN	290
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	340
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DARK LEGEND	290
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLO	390
FINAL BLASTER	340
FORMATION SOCCER	390
F1 CIRCUS	290
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HELL EXPLORER	390
HURRICANE	390
KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	290
NINJA SPIRIT	290
OPERATION WOLF	290
OUTRUN	290
PC KID	290
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	290
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SPLATTER HOUSE	390
SUPERSTAR SOLDIER	290
SUPER VOLLEY-BALL	290
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	290
TENNIS	340
TOYSHOPS BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	290
ZIPANG	290
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390

GAME-BOY



GAMEBOY	**590**
GAMEBOY + 3 JEUX	**980**
LIGHTBOY	**275**
SACOCHE	**195**
GAME LIGHT	**150**
ALLEYWAY	190
BATMAN	245
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	245
BATTLE PING PONG	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	245
DUCK TALES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	245
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	245
GREMLINS 2	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	245
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	245
MERCENARY FORCE	245
NEMESIS	245
NINJA TURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
SPIDERMAN	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUAGER	245
WAREHOUSE MAN	245
WRESTLING	245

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NES	**690**
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGON 2	425
DRAGONBALL	360
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST'N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH'N ATTACK	360
RYGAR	360
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON'S QUEST	390
SKATE OR DIE	360
SOCCER	290
SOLOMON'S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK'N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360

LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	**990**
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	**3 490**
ADAPTATEUR 110-220	**390**
JOYSTICK NEO-GEO	**390**
MEMORY CARD	**190**
BASE-BALL	1 990
CYBERLIP	1 290
GOLF	1 990
JOY JOY KID	1 790
MAHJONG	1 790
MAGICIAN LORD	1 290
NAM 75	1 790
NINJA COMBAT	1 790
RIDING HERO	1 990
SUPER SPY	1 490

ATARI 2600

BaTTLE ZONE	120
BOXING	149
CALIFORNIA GAMES	199
CHOPPER COMMAND	149
COMMANDO	199
DESERT FALCON	180
DOUBLE DRAGON	199
ENDURO	149
F14 TOMCAT	199
GALAXIAN	120
GHOSTBUSTER	130
KUNG FU MASTER	199
MARIO BROS	149
MIDNIGHT MAGIC	120
MOON PATROL	120
MOTO RODEO	180
OFF THE WALL	180
POLE POSITION	120
PRO WRESTLING	149
Q BERT	120
RADAR LOCK	180
RAMPAGE	195
REAL SOCCER	130
REAL TENNIS	120
RIVER RAID	190
ROAD RUNNER	180
SKATE BOARDING	149
SPRINT MASTER	169
SUMMER GAMES	190
WINTER GAMES	190

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES PLACES DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE __________ CODE POSTAL __________
Tél ____________________

N° Carte Bleue | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration /

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ Mandat -lettre
☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

CARTOONS	269
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	295
EDITION N° 1	245
EPYX SPORTING GOLD	295
FESTIVALIA	295
HEROES	295
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES FOUS DU VOLANT	245
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
POWER PACK	295
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295

4D SPORT DRIVING	245
4D SPORT BOXING	245
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285
AWESOME	345
ARMOUR-GEDDON	245
B.A.T.	299
BACK TO THE FUTURE 3	245
BACK TO THE GOLDEN AGE	260
BATTLE COMMAND	195
BATTLE SQUADRON	269
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLUE MAX	295
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	259
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CHAMPION OF KRYNN	325
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
CORPORATION	295
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
ENCHANTED LAND	279
EMPIRE GALACTIQUE	295
EXPLORA III	295
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FACON MISSION DISK 2	195
FINAL CONFLICT	269
FLIGHT SIMULATEUR II (FR)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FORMULA 1 3D	295
GAUNTLET 3	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
HARD DRIVIN' 2	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
FINAL WHISTLE	149
KILLING GAME SHOW	245
LAST NINJA 3	245
LE CRIME NE PAIE PAS	295
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MASTER SOUND II	460
MAUPITI ISLAND	269
MEAN STREET	245
METAL MASTER	245
MIDWINTER	260
MIG 29 FULCRUM	345
N.A.R.C.	245
NINJA TURTLES	245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PANG	195
PICK'N PILE	260
POPULOUS STF/STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CRÉATION MUSICALE)	549
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SHADOW WARRIORS	195
SPEEDBALL II	269
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII (SAMPLER)	850
SUPER CARS 2	245
SUPREMACY	269
S.W.I.V.	245
SWITCHBLADE 2	245
TCB TRACKER (CRÉATION MUSICALE)	549
TEAM SUZUKI	245
TEST DRIVE 2	245
THE IMMORTAL (I MEG)	245
TOKI	245
TOM & THE GHOST	260
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	245
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	245
TURRICAN 2	245
ULTIMA 5	275
VECTOR CHAMPIOSHIP RUN	279
WOLFPACK	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	239

P IV

AMIGA

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	295
EPYX SPORTING GOLD	295
FESTIVALIA	295
FULL BLAST	299
LES AVENTURIERS	245
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
MIND GAMES	269
POWER PACK	295
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295

PROMO
AMIGA 500 + ext à 1 Mega
3390 F

4D SPORT DRIVING	245
4D SPORT BOXING	245
AMOS THE CREATOR	495
AWESOME	345
ARMOUR-GEDDON	245
B.A.T.	295
BACK TO THE FUTURE 3	249
BARD'S TALE III	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BILLY THE KID	245
BLUE MAX	295
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	259
CHAOS STRIKE BACK	249
CHASE HQ II	195
CHESS CHAMPION 2175	295
CHESSMASTER 2100	325
CORPORATION	295
CORPORATION MISSION DISK	169
DAS BOOT	295
DICK TRACY	245
DRAGON'S LAIR II	399
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	295
EXPLORA III	295
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK I	195
FALCON MISSION DISK II	195
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLIGHT OF THE INTRUDER	299
FORMULA 1 3D	295
GAUNTLET 3	245
GAZZA II SOCCER	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	295
HARD DRIVIN' 2	245
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	195
KICK OFF 2 + WORLD CUP	245
FINAL WHISTLE	149
KILLING GAME SHOW	245
LE CRIME NE PAIE PAS	295
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LIFE & DEATH	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	289
MEAN STREET	245
METAL MASTER	245
MIDWINTER	279
MIG 29 FULCRUM	345
N.A.R.C.	245
NINJA TURTLES	245
OBITUS	345
OPERATION STEALTH	295
OVER THE NET	265
PANZA KICK BOXING	245
PANG	245
PRINCE OF PERSIA	245
POWERMONGER	295
ROBOCOP II	245
RICK DANGEROUS 2	245
SAINT DRAGON	245
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SPEEDBALL II	245
STRIDER II	245
STUDIO ANIMATION WALT DISNEY	990
SUPER CARS 2	245
SUPREMACY	269
S.W.I.V.	245
SWITCHBLADE 2	245
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL	245
TOKI	245
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	269
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	245
TURRICAN 2	245
TV SPORT BASKET-BALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
WINGS (1 MEG)	295
WINGS (512 K)	295
WOLFPACK (1 MEG)	295
WORLD CHAMPIOSHIP SOCCER	269
WRATH OF THE DEMON	345

IBM et Compatibles

COMPILATIONS

10 MEGA HITS VOL 2	345
ACCOLADE IN ACTION	245
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRIVE ME CRAZY	295
EPYX SPORTING GOLD	295
FULL BLAST	295
HEROES	245
LES BATTANTS	345
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES TILT D'OR	245
POWER CRASH	295
POWER PACK	325
TITUS ACTION	345

4D SPORT DRIVING	295
4D SPORT BOXING	295
ADVANCE DESTROYER SIMULATION	285
B.A.T.	295
BACK TO THE FUTURE 3	269
BARD'S TALE III	245
BATMAN THE MOVIE	245
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	295
BLUE MAX	325
BUDOKAN	245
CAPTIVE	295
COUGAR FORCE	269
DAS BOOT	399
DAYS OF THUNDER	295
DICK TRACY	249
DUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EYE OF THE BEHOLDER	295
F19 (MICROPROSE)	385
F29 RETALIATOR	295
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FLIGHT SIMULATOR ATP	395
GEISHA	295
GETTYSBURG	345
GREAT COURTS II	245
HARD DRIVIN'	269
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2 (EGA/VGA)	249
KING QUEST V	395
KNIGHTS OF THE SKY	369
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
LORD OF THE RING	325
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
MIG 29 FULCRUM	395
NINJA TURTLES	295
OPERATION STEALTH (256 COUL.)	345
PANZA KICK BOXING	285
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
PRINCE OF PERSIA	245
RAILROAD TYCOON	345
RED BARON	450
RICK DANGEROUS II	245
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SECRET WEAPON OF LUFTWAFE	295
SILENT SERVICE 2	395
SIM EARTH	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE III	279
TV SPORT BASKET-BALL	345
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6 (VF)	345
WING COMMANDER	295

MATERIEL

ATARI

LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	690
SOURIS	290
CABLE PÉRITEL	150

AMIGA

AMIGA 500	3 190
AMIGA 500 + EXTENSION 512 K	3 390
CABLE PÉRITEL	150
EXTENSION 512 KO	390
LECTEUR EXTERNE 3"5	690
SOURIS	290

IMPRIMANTES

STAR LC20 (9 AIG 180 CPS)	1790
STAR LC200 COULEUR	2 490
STAR LC24/200 (24 AIG 200 CPS)	2 790
SUPPORT IMPRIMANTE	249
CABLE//CENTRONICS	150

COMPATIBLE IBM

AT 286 12 MHZ - 1 MEGA
LECTEUR 5"1/4 1.2 MO
DISQUE DUR 40 MA
ECRAN MUYLTISYNC. VGA COULEUR
L'ENSEMBLE 9 990

JOYSTICKS :

SPEEDKING KONIX	99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	145
MICRO BLASTER	130
EUROMAX ZIPSTICK	179
FAST FIRE TURBO	180
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIK PC	245
CARTE JOYSTICK PC/AT	140

DISQUETTES VIERGES

3"1/2 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"1/2 MARQUÉES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

AMSTRAD

COMPILATIONS

10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
15 MEGASTARS	165/225
CARTOONS	155/225
CHALLENGERS	165/225
CLAP CINE	169/239
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N° 1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	169/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU DOOT	145/195
LES GÉANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES TILT D'OR LOGICIELS	ND/195
LES VAINQUEURS	145/195
OCÉAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245

BLOODWYCH	125/165
CARRIER COMMAND	139/189
CHESSMASTER 2000	169/239
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGON BREED	99/169
ESWAT CYBER POLICE	95/145
F16 COMBAT PILOT	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
GREMLINS II	99/159
IRON LORD	ND/195
KICK OFF 2	135/175
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
MOKOWE	ND/195
NARCO POLICE	109/169
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
PANZA KICK BOXING	165/195
POLE 500	145/175
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SAGA	ND/195
SAINT DRAGON	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SDAW	ND/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUÉRANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	109/169

PROMO
IMP. STAR 24 aig. LC 24-200
2790 F

PROMO
IMPRIMANTE STAR 9 aig. LC 20
1790 F

COMMODORE 64

COMPILATIONS

100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
CHALLENGERS	ND/295
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
HOLLYWOOD COLLECTION	125/165
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OF HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249

ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T.	ND/195
BACK TO THE FUTURE II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/199
CABAL	95/145
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q B	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SAINT DRAGON	109/169
SATAN	145/16
SCRAMBLE SPIRIT	95/16
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/16
SECRET OF SILVER BLADE	ND/26
SERVE AND VOLLEY	95/14
SHADOW WARRIORS	109/16
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/24
SKI OR DIE	ND/16
SNOW STRIKE	99/14
SPEEDBALL	99/16
STRIDER	99/14
TEST DRIVE 2	145/19
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/
TIE BREAK	129/18
TURBO OUT RUN	110/16
TURRICAN	109/16
TUSKER	129/16
TV SPORT FOOTBALL	ND/19
TWINWORLD	109/16
VENDETTA	109/16
WILD STREET	120/16
ZOMBI	149/19

Cébé !

COCONUT

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

VILLE ____________ CODE POSTAL ____________

Tél ____________________

N° Carte Bleue ____________ Date d'expiration ____ / ____

Signature:

TITRES	MICRO	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F

* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ Mandat -lettre
☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

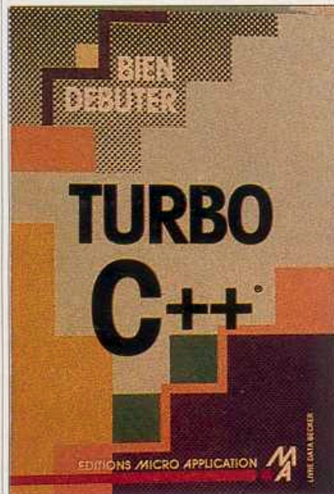
COCONUT MICRO
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65



(ajouter une chaîne à une autre, etc.), et des fonctions d'entrées/sorties vous permettant de créer des batches interactifs. Toutes ces fonctions s'ajoutent de façon transparente au Dos. Des exemples de batches vous montrent comment utiliser ces fonctions, par exemple pour chercher une chaîne de caractères dans tous les fichiers d'un ou plusieurs répertoires ou pour exécuter un programme où qu'il soit.
Le livre comporte une partie décrivant la création et l'utilisation des fichiers batches, ainsi qu'une description détaillée de toutes les nouvelles fonctions et des batches fournis. Il s'adresse à tous ceux qui désirent améliorer Dos.
Un reproche : ces programmes nécessitent absolument le Dos 3.3 (ou supérieur), ce qui n'est pas spécifié sur la couverture.

Bien débuter Turbo C++

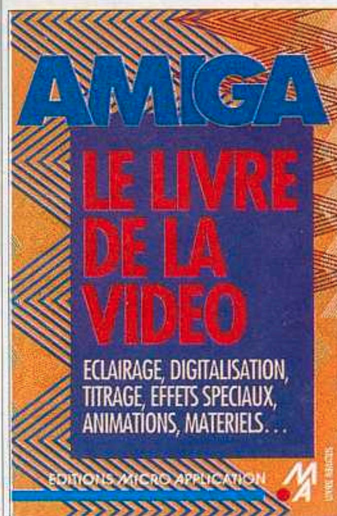
Prenez un mauvais livre sur le turbo C 1.0, remplacez les limites de commentaire du C (/* et */) par celles du C++ (//), ajoutez un



« ++ » au titre et vendez-le 130 F. Telle semble être la recette suivie par Micro Application pour éditer cet ouvrage. Aucune allusion à la programmation objet, qui est l'intérêt majeur du C++, seul le C traditionnel y est décrit. Soit, un livre sur le C, ce peut être intéressant. Malheureusement, il n'apporte rien à la documentation de Turbo C++ : l'approche de l'auteur me semble peu logique, ce qui ne peut que désorienter le programmeur novice auquel est sensé s'adresser ce livre.
La notion de fonction, élément de base du langage C, est survolée, de même que les boucles et les tests conditionnels. En revanche, les options du programme Turbo C++ sont généreusement décrites, ce qui fait double emploi avec les manuels Borland. A éviter absolument.

AMIGA : Le Livre de la vidéo

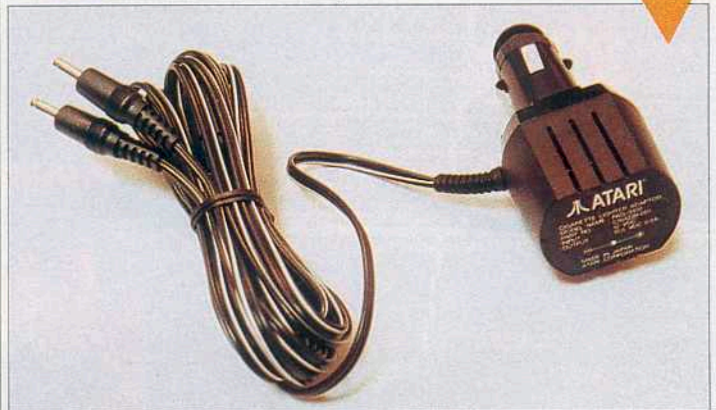
Le Livre de la vidéo nous permet de découvrir les possibilités de l'*Amiga* (*500, 1000* et *2000*) dans les domaines de la création d'animations sur magnétoscope et de l'incrustation d'images. Après une introduction très didactique, l'auteur nous présente les matériels et logiciels disponibles, en nous indiquant précisément l'utilité, les avantages et les désavantages de chacun. Magnétoscopes, genlocks, *frame grabbers* et programmes de dessin et de traitement d'images sont ainsi passés au crible, sans aucune parcimonie. La musique et le titrage (utilisation du texte pour un titre ou une bande-annonce) ne sont pas oubliés, pas plus que le ray tracing ou les effets spéciaux.
Ce livre se lit bien, malgré le petit nombre des illustrations, et l'on perçoit la passion de l'auteur pour la vidéo. Il ne manque que des exemples pratiques d'utilisation de ces matériels, qui permettraient de mieux saisir l'intérêt de chaque système, car tout cela reste un peu abstrait pour le lecteur. Pour ceux qui veulent se lancer, ce livre est un passage obligé qui évitera bien des erreurs (*Amiga : Le Livre de la vidéo*, de Guy Wright, Micro Application).
Jean-Loup Jovanovic





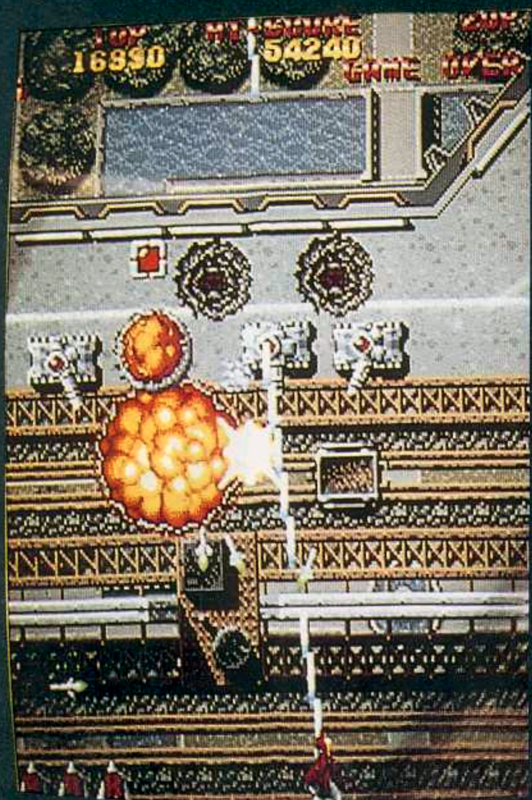
Fabriquée par la Société britannique Logic 3 (fondée par Spectravidéo) cette manette porteuse du nom d'un héros de série américaine existe en quatre versions dont une pour Sega et une autre pour Nintendo. Ses micro-switches la rendent,

Cette bizarroïde chose n'est ni plus ni moins qu'une interface permettant d'alimenter deux consoles Lynx à partir d'un allume-cigare... De quoi raccourcir les longs voyages en automobile. Ce produit est proposé par Atari aux alentours de 100 F.



Megadrive en v.f.

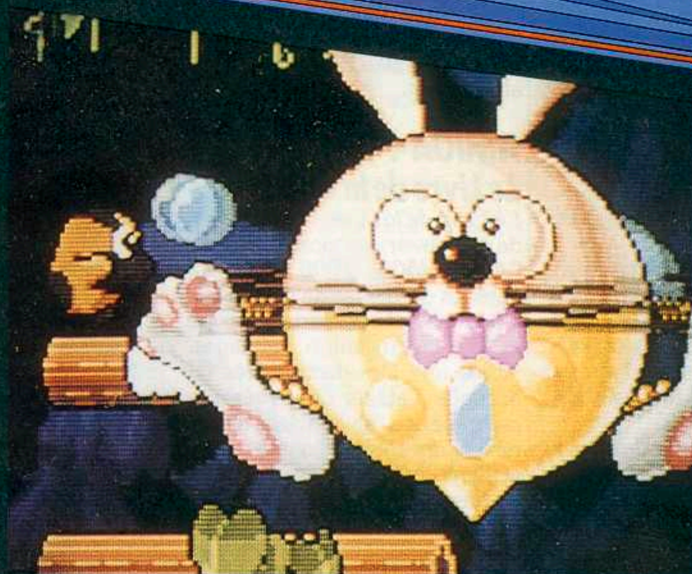
Afin de vous tenir informés des dernières nouveautés sur *Megadrive,* nous avons choisi de publier les tests des cartouches dès leur sortie au Japon. Il peut donc y avoir un certain décalage entre nos tests et la commercialisation, en France, par Virgin des cartouches et, parfois, les programmes peuvent même changer de titre entre-temps, d'où une certaine confusion. Virgin venant de sortir bon nombre de nouveautés, il nous a paru utile de faire le point sur les tests des dernières cartouches disponibles.
World Cup Italia 90 : a été testé sous le titre de *World Championship Soccer,* Rollings Softs, n° 81, p. 87.
Twin Hawk : a été testé sous le titre de *Hurricane,* Rollings Softs, n° 81, p. 87.
Afterburner II : Exhaustilt, n° 81, p.100.
Super Real Basketball : Rollings Softs, n° 82, p. 98.
Super Monaco GP : Hits, n° 82, p. 72.
Tournament Golf : a été testé sous le nom de *Super Masters,* Rollings Softs n° 82, p. 102.
Strider : Hits, n° 83, p. 78.
Eswat : Hits, n° 83, p. 65.
Budokan : Rollings Softs, n° 83, p. 96.
Populous : Rollings Softs, n° 83, p. 106.
Moonwalker : Hits, n° 83, p. 70.
Columns : Rollings Softs, n° 84, p. 108.
Cyberball : Rollings Softs, n° 84, p. 108.
Shadow Dancer : Hits, n° 87, p. 54.
John Madden American Football : Rollings Softs, n° 87,p. 76.
Dynamite Duke : Rollings Softs, n° 87, p. 70.
Mickey Mouse / Castle of Illusion : Hits, n° 87, p. 61.
La plupart des grands titres de la *Megadrive* sont désormais officiellement disponibles dans notre pays. Le délai entre la sortie japonaise des cartouches et leur commercialisation en France n'est plus très important : de l'ordre de deux mois à trois mois. Toutefois, il y a encore des exceptions, comme le génial *Thunderforce III* ou *Batman,* qui ont pris un sérieux retard.
Alain Huyghues-Lacour



▲ *Raiden*

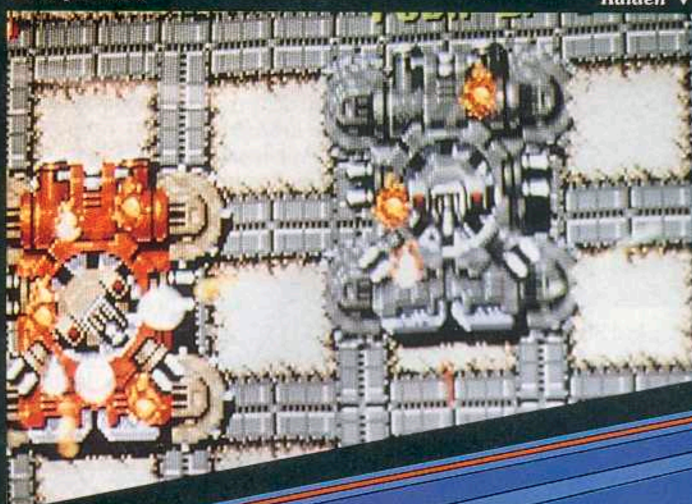
Gals Panic ▼






▲ *Liquid Kids*

Raiden ▼



Comme chaque année, les nouveautés se font rares après Amusexpo, le grand salon français de l'arcade, où tant de jeux ont été présentés. Mais l'événement est sans doute l'arrivée de l'érotisme dans les salles d'arcade avec *Gals Panic*, un programme surprenant.



Dans Gals Panic, l'écran est tout gris au départ. L'image apparaît au fur et à mesure que vous parvenez à remplir les surfaces ce, malgré l'action que mène l'araignée. Mais, quelle image ! Pour le septième ciel, pas d'ascenseur...

Raiden

SEIBU

Raiden n'est certes pas le shoot-them-up à scrolling vertical le plus original de l'année, car il présente de nombreuses ressemblances avec *Twin Hawk* (ou *Tiger Heli*) de Taito. Seul ou à deux, vous survolez les lignes ennemies aux commandes d'un hélicoptère. Vous attaquez des bases ennemies, des divisions blindées, des trains, ou encore un porte-avions, mais il faut surtout se méfier des vaisseaux ennemis qui vous noient sous une pluie de bombes. Vos adversaires ne vous laissent pas un instant de répit et il faut des nerfs d'acier pour tenir le coup, tant l'action est rapide. Vous disposez bien de quelques super-bombes, qui ont un effet dévastateur, mais il est préférable de les économiser afin de les utiliser lorsque vous avez affaire aux coriaces machines de guerre de fin de niveau. Selon que vous ramassez des icônes rouges ou bleues, vous améliorez votre puissance de feu, en tir normal ou laser, et ce dernier est particulièrement impressionnant lorsque vous l'utilisez à la puissance maximale. *Raiden* est donc extrêmement classique et il faut bien reconnaître qu'il ne présente strictement aucune innovation. Il est toutefois bien ficelé et bénéficie d'une réalisation fort efficace et on se prend tout de suite au jeu. Attention, ce programme très difficile va sérieusement vous secouer les nerfs et, à moins que vous ne soyez un champion d'arcade, je ne saurais trop vous conseiller d'y jouer à deux.

Gals Panic

KANEKO

Les portraits digitalisés de six charmantes jeunes femmes (asiatiques, bien sûr) apparaissent sur l'écran et vous sélectionnez celle de votre choix. Au premier niveau, elles sont habillées et l'une d'elles porte même une robe de mariée. Au second, elles apparaissent en sous-vêtements et, une fois ce niveau terminé, vous pouvez enfin les découvrir en tenue d'Eve durant quelques instants. Les deux premiers niveaux sont réalisés en graphisme, de bonne qualité, tandis que la séquence finale est une photo digitalisée d'un grand intérêt artistique. Ces demoiselles ont vraiment l'air très sympathique et certains apprécieront sans doute le changement, par rapport aux barbares et autres ninjas habituels. Je m'étendrais bien sur le sujet, mais je redoute que l'on me soupçonne de vouloir rivaliser avec un magazine concurrent, dont la micro n'est peut-être pas le principal sujet d'intérêt. Venons-en au jeu proprement dit. Aussi surprenant que cela puisse paraître, ce jeu est très prenant et je suis certain que ceux d'entre vous qui y joueront n'auront d'autres motivations que de réaliser un bon score. En fait, il s'agit d'un remake de *Qix*, le grand classique d'arcade de Taito qui a déjà inspiré d'autres clones comme *Volfiev*. Il faut réaliser des figures géométriques en traçant des lignes avec un curseur, mais on perd une vie chaque fois que l'araignée, qui se déplace sur l'écran, entre en contact avec la ligne que l'on est en train de tracer. Cette araignée est d'autant plus dangereuse qu'elle tisse parfois une toile dont le contact vous ralentit. Le niveau de difficulté est très élevé, car il faut occuper la presque totalité de l'écran pour terminer un tableau. Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une petite superficie à remplir, l'araignée vous mène vraiment la vie dure, se faisant aider par des créatures de petite taille. Chaque centimètre carré gagné vous coûte alors de nombreuses vies et il faut avoir recours à l'option continue pour progresser. Indépendamment de l'intérêt éducatif des images que vous découvrez progressivement, ce programme présente l'innovation de se jouer à deux d'une manière originale.

En effet, les joueurs doivent s'entraider, mais ils peuvent également se jouer de mauvais tours. Si le curseur de l'un des joueurs se trouve à l'intérieur d'un territoire réalisé par l'autre joueur, il perd une vie. *Gals Panic* est un programme intéressant à différents égards ; sachez qu'il vous faudra mettre de nombreuses pièces avant de découvrir l'anatomie de chacune des jeunes femmes, mais un joueur d'arcade digne de ce nom ne saurait renoncer en cours de route, c'est une question de principe !

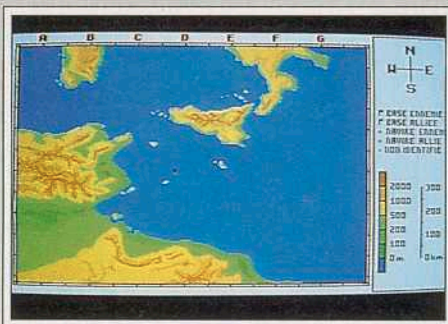
Liquid Kids

TAITO

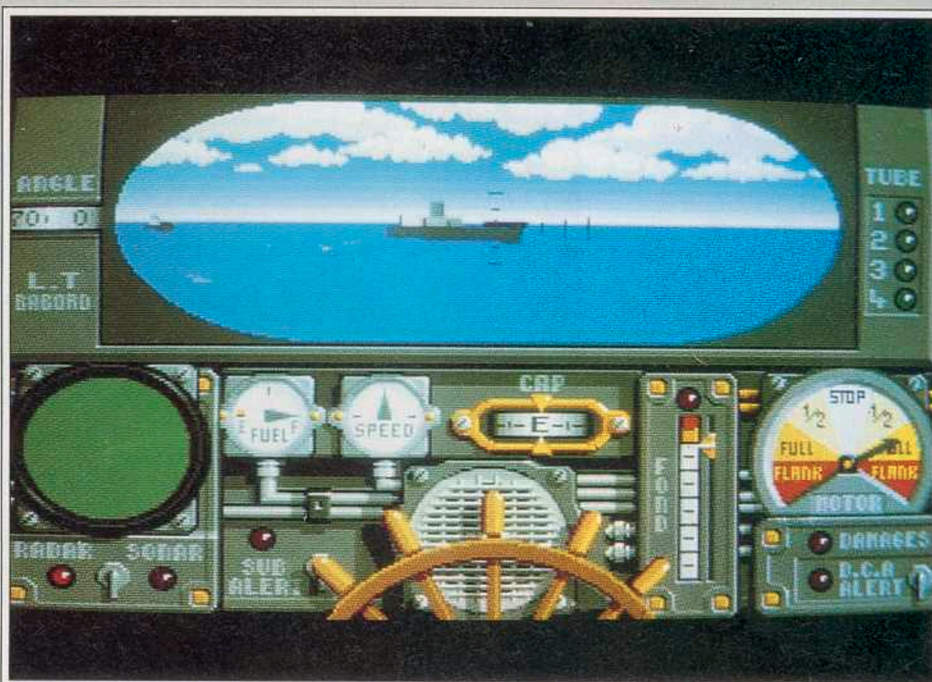
Voici un programme, à mi-chemin entre beat-them-all et jeu de plates-formes, dans la lignée de *Bubble Bobble* ou de *New Zealand Story*. Vous contrôlez un drôle de petit personnage qui se débarrasse de ses agresseurs en lâchant des chapelets de bulles. Toute cette eau est bienvenue, car vos adversaires utilisent le feu pour tenter de vous détruire et ils peuvent même mettre le feu aux poutres en bois sur lesquelles vous avancez. Il ne suffit pas de noyer vos agresseurs pour survivre, il faut également faire preuve de beaucoup d'habileté pour franchir les nombreux obstacles disposés sur votre route. Pour respecter les traditions du genre, vous affrontez les monstres de fin de niveau, qui sont ici à la fois redoutables et mignons, comme le lapin. Le jeu est assez varié et le second niveau se déroule sous l'eau, alors que de nouveaux agresseurs viennent vous traquer dans votre élément. On retrouve un peu l'esprit des scènes aquatiques de *New Zealand Story*, mais avec une action nettement plus violente.

Liquid Kids est loin de figurer parmi les jeux d'arcade les plus spectaculaires du moment, car les graphismes n'ont vraiment rien d'extraordinaire. Mais les apparences sont parfois trompeuses, car tout est dans l'intérêt de jeu. Le concept est assez original, la jouabilité est parfaite et on s'amuse vraiment beaucoup. Ocean France devrait réaliser une conversion de ce programme sur micro, espérons que la jouabilité sera aussi soignée que celle de *Pang*.

Alain Huyghues-Lacour


Le théâtre des opérations.


A la sortie du port.



Centrez le bateau sur la mire sans oublier d'anticiper son déplacement.

Advanced Destroyer Simulator

AMIGA

Diriger un destroyer armé de canons et de lance-torpilles pendant la Seconde Guerre mondiale, telle est la mission proposée par Advanced Destroyer Simulator. *Convaincante par le graphisme, l'animation, les bruitages, voilà une simulation qui combine habilement amusement et stratégie. Touché !...*

Futura. Graphismes et programmation : Didier Arnaud.

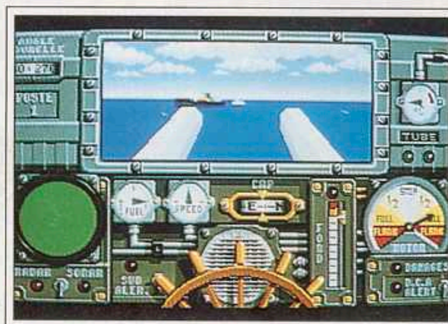
Décidément les logiciels de simulation de combat naval ont le vent en poupe. Après *Wolfpack, Silent Service II* et autres *Das Boot*, Futura nous propose avec *Advanced Destroyer Simulator (ADS)*, un simulateur de destroyer combinant une grande facilité de prise en main (ce qui n'est pas toujours le cas) et une bonne fidélité de simulation.

L'action se situe pendant la Seconde Guerre mondiale, et vous combattez aux côtés des Alliés. Vous avez le choix entre quinze missions différentes en Méditerranée, Manche ou mer du Nord, auxquelles s'ajoutent encore des missions de patrouille dans ces régions. Ces propositions de missions sont très variées : intercepter et détruire un convoi ennemi, couler des croiseurs, protéger des convois de ravitaillement, pister et annihiler des sous-marins, forcer le blocus, et bien d'autres encore. Avant de commencer une mission, vous pouvez régler le niveau de réalisme de la simulation (carburant et munitions limités, délai de rechargement des torpilles et canons, etc.), ce qui facilite d'autant l'entreprise.

Contrairement à la plupart des autres simulateurs de combat naval, l'écran principal rassemble la quasi-totalité des informations importantes, vous évitant le passage obligatoire entre de nombreux écrans. Votre tableau de bord, qui occupe la moitié inférieure de l'écran, révèle en effet l'écran de radar/sonar, l'indicateur de fuel et de vitesse, l'indispensable barre et son compas et le témoin de profondeur. Face aux graphismes classiques des instruments, l'écran de vue extérieure adopte une représentation plus réaliste en 3D surfaces pleines. Cette combinaison de « sprites »/3D calculée est excellente. Si l'on peut se demander un instant l'intérêt de la 3D dans un univers plat, il suffit de regarder la sortie d'un port, ou l'approche d'un bateau ou d'un avion, pour comprendre le bien-fondé de ce choix.

Au début de chaque mission, le haut commandement vous fournit un briefing sur carte expliquant votre mission et la position des divers éléments stratégiques de la région. Avant de commencer, il est important de planifier votre entreprise en appelant le mode carte. Cette carte peut être zoomée pour accroître certains détails. Il est temps maintenant de sortir du port. Maintenez une vitesse réduite jusqu'à vous éloigner des côtes et des éventuels autres navires alliés. La navigation s'effectue intégralement au joystick (doublé au clavier). En revanche, les armes ne se contrôlent qu'au clavier. Ce choix peut surprendre mais s'avère bon car le nombre de touches est restreint et l'utilisation plus rapide qu'à la souris, facteur capital quand on est sous le feu de l'ennemi.

Pour diminuer les temps morts pendant que vous vous rendez sur les lieux , vous pouvez recourir au mode accéléré lorsque vous êtes sur l'écran carte. Toutefois la vigie, prudente, vous fera reprendre les commandes à l'approche d'une côte, d'un bateau ou d'un avion. Cela n'a rien d'inutile, car il est fréquent que vous soyez attaqué en chemin par un destroyer ou un avion ennemi. Pour ce dernier, vous disposez de vos canons, au nombre de trois, qui couvrent tout le champ. Vous devrez au plus vite choisir le bon canon, ajuster la hausse et tirer, en tenant compte du déplacement probable de l'avion pendant le trajet des missiles. Face au destroyer et autres navires, les canons restent une arme efficace, mais bien moins toutefois que vos quatre tubes lance-torpilles. En effet, comme le signale le manuel, une ou deux torpilles bien placées suffisent à couler un navire, là où il faut


Plus de torpilles : tir aux canons !

dix à vingt tirs d'obus. En contrepartie, vos torpilles ne disposent malheureusement que d'un champ réduit de 90°, et il vous faudra donc apprendre à vous placer parallèlement au bateau visé. En ce qui concerne les sous-marins, vous ne disposez d'aucun moyen pour les atteindre en plongée. Vous devrez donc les suivre au sonar et attendre qu'ils refassent surface pour pouvoir utiliser vos torpilles.
Au cœur de la bataille, il est avisé de vous rendre de temps à autre sur l'écran des indications pour juger des dégâts et éventuellement rompre le combat. Certaines avaries pourront être réparées en mer par votre équipage, mais la plupart nécessitent une réparation en port allié. Une fois la mission accomplie, vous devrez encore rentrer au port de départ, ce qui n'est pas si facile au début, car il faut éviter les écueils et stopper à temps votre navire.
La réalisation est d'un bon niveau. Je vous ai déjà parlé des graphismes convaincants. L'animation est tout aussi correcte. Les bruitages sont rares (ce qui correspond à la réalité) mais bien rendus (ronronnement croissant des moteurs, sifflement des torpilles, explosion des missiles). En conclusion, *ADS* est un bon simulateur de combat naval, offrant une prise en main facile et un côté plus ludique que *Wolfpack* par exemple, tout en conservant une richesse stratégique suffisante. Jacques Harbonn

Type	*simulateur de destroyer*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

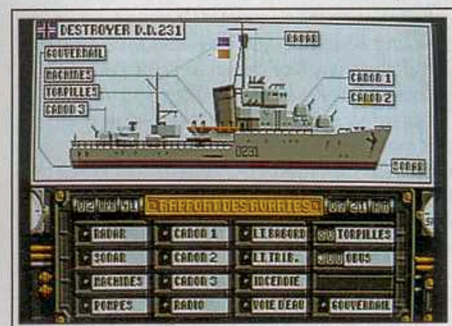
Version Atari ST

Cette version d'*Advanced Destroyer Simulator* est exactement superposable à la version *Amiga* à un point de détail près : si les bruitages de tir sont toujours bien rendus, le bruit de crécelle du moteur est bien peu crédible. J.H.

Type	*simulateur de destroyer*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Version PC

Dans cette version *PC* d'*Advanced Destroyer Simulator*, les graphismes 3D surfaces pleines sont bons, l'animation assez rapide et les sons (comme d'habitude sur *PC*) assez laids. *ADS* est plus orienté vers l'action que vers la simulation, et les missions se résument trop à chercher puis à couler les navires ennemis. Un jeu agréable, sans plus. J.-L. J.



Version PC : tout juste agréable.

Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★ *(MCGA)*
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Version CPC

Que de différences ! Les graphismes sont dépouillés à l'extrême et l'animation saccadée... Il est possible de faire beaucoup mieux sur *CPC* ! Le jeu, amusant sur *PC*, perd ici la plus grande part de son intérêt. Les canons deviennent un simple curseur, la carte est bien moins lisible... En un mot, la version CPC est ratée ! Jean-Loup Jovanovic



Version CPC : c'est raté !

Type	*simulation*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

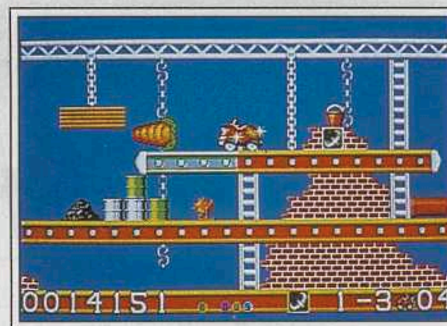
Car-Vup

AMIGA

Une voiture un peu fofolle et sans freins, poursuivie par un méchant nommé Turbo, se démène pour sauver une bande de copains. Une course-poursuite des plus affolantes, où le temps est compté, dans un univers de dessin animé bien rafraîchissant...

Conception Core.

Core s'est fait un nom dans l'univers du soft avec de grands jeux de plates-formes comme *Rick Dangerous I* et *II*, ou *Switchblade*. Ensuite, ils ont délaissé ce genre le temps de réaliser *Corporation* et *Torvak*. Ils reviennent aujourd'hui à leurs premières amours avec *Car-Vup*. Même si ce nouveau programme est assez différent d'un *Rick Dangerous*, il reste un jeu de plates-formes aussi ludique que son illustre prédécesseur, ce qui est une sérieuse référence. Comme toujours, ce sont les idées les plus simples qui font les programmes les plus ludiques : prenez quelques ingrédients de *Rainbow Islands*, ajoutez un zeste de *Pacman* et vous obtenez un hit !
Annie est une sympathique petite voiture qui vit dans un monde de dessin animé. Tout était parfait dans cet univers de rêve jusqu'à ce que le Capitaine Grimm arrive à la tête d'une bande de méchants. Maintenant, il lui faut traverser les 48 secteurs qui composent cet univers afin de libérer ses amis.
Pour venir à bout de chaque secteur, vous devez rouler sur les plates-formes de manière à changer la couleur des pastilles qui les composent. Votre véhicule saute vers le haut ou vers le bas, mais il faut réagir vite car Annie est dépourvue de freins et il vous est donc impossible de vous arrêter. Vous améliorez votre score en collectant les très nombreux bonus qui apparaissent autour de vous, ainsi que des lettres. Si vous parvenez à ramasser toutes celles qui composent le mot BONUS vous gonflez votre score, et vous obtenez une vie supplémentaire en formant le mot EXTRA. Toutes sortes de créatures rôdent sur les plates-formes et il faut de bons réflexes pour ne pas perdre une vie en entrant en contact avec elles. Il est également possible de s'en débarrasser en utilisant les drôles d'armes que vous obtenez en ramassant certaines icônes. Mais le temps est votre principal ennemi, car un diablotin nommé Turbo se lance à votre poursuite si vous ne terminez pas un secteur assez rapidement et vous ne pourrez pas lui échapper



Car-Vup : quel chantier !



Le fantôme vous poursuit...



Car-Vup, un jeu de plates-formes particulièrement original.


Une course sans freins.

bien longtemps. En fait, les secteurs ne posent pas vraiment de problèmes, toute la complexité de ce programme provient du temps limité, ce qui vous oblige à prendre des risques. Cette pression permanente, ajoutée à l'obligation de rester perpétuellement en mouvement, rend l'action très excitante.
Core signe là une de ses plus belles réalisations, car le graphisme sort tout droit d'un dessin animé et l'animation est fluide, avec un scrolling en parallaxe. Mais, comme pour *Rick Dangerous,* c'est sur une jouabilité irréprochable que repose le succès du jeu. Les commandes sont particulièrement souples et votre véhicule réagit au quart de tour, ce qui est fondamental dans un programme de ce type. Comment ne pas s'éclater avec un jeu de plates-formes aussi original que ludique ? Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Final Fight

SUPERFAMICOM

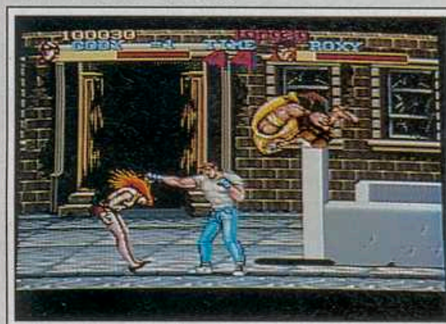
La traversée de la ville de New York ne vous réussit vraiment pas. En effet, tous les voyous des bas-fonds semblent s'être donné le mot pour vous faire une grosse tête. Si vous aimez « la baston », vous ne serez certes pas déçu ! La réalisation, superbe à tout point de vue, est proprement indescriptible.

Conception Capcom.

Ce n'est pas vraiment une surprise : le premier hit sur *Superfamicom* est un programme Capcom. Ce géant de l'arcade a réalisé là une conversion de l'un de ses grands succès et le résultat est vraiment impressionnant. C'est l'un des premiers programmes réalisés sur cette nouvelle console, que les programmeurs ne maîtrisent pas encore, cela promet donc pour la suite ! *Final Fight* est un beat-them-all assez classique, qui s'inscrit dans la lignée de *Double Dragon,* mais on se prend totalement au jeu et c'est de loin ce qui s'est fait de mieux dans le genre, que ce soit sur console ou sur micro.
L'action se déroule dans différents quartiers de New York et il semble que tous les gangs de la ville se soient donné rendez-vous pour vous attaquer. Vous commencez par choisir l'un des deux personnages qui vous sont proposés, chacun d'eux disposant de différents mouvements d'attaque, et « la baston » commence.
Les premiers adversaires vous attaquent dans la rue et, alors qu'ils tentent déjà de vous encercler, vous les frappez du pied ou du poing, vous pivotez sur vous-même pour les envoyer au tapis, puis vous en attrapez un autre et vous le projetez à terre.
Dès les premières secondes de jeu, on est frappé par la variété des coups, comme par la qualité de leur animation. Les coups claquent violemment, ce qui renforce encore le réalisme de l'action. Et puis, vous avez affaire à une étonnante galerie de personnages, car tous les bas-fonds de New York sont représentés. Certains de vos adversaires sont armés de couteaux, mais vous pouvez leur prendre pour les retourner contre eux. Comme dans *Double Dragon,* vous pouvez lancer un couteau dans leur direction mais, en plus, vous avez la possibilité de les poignarder au corps à corps.
La traversée de la ville sera longue car les gangs sont partout. Après avoir vaincu un énorme punk, qui appelle les membres de son gang à la rescousse lorsque les choses tournent mal pour lui, vous



Les amazones de la zone.



Pas de faiblesse pour le sexe faible.



Insécurité dans le métro.



Final Fight, un grand jeu d'arcade de Capcom sur Superfamicom.


Des ennemis dans tous les coins.

descendez dans le métro. Le combat reprend alors dans les couloirs, puis sur le quai, tandis qu'une rame entre dans la station. Quelques prises et deux ou trois coups de couteau plus tard, vous montez finalement dans un wagon.
Un autre gang vous y attend et le combat reprend alors de plus belle entre deux stations. Il vous faut traverser tous les wagons et si vous êtes encore en vie après cela, vous allez affronter un redoutable chef de gang.
Toutes les bandes sont réunies pour assister à ce combat épique. S'il se déroule sur un ring, les règles de la boxe n'en sont pas respectées pour autant, car


La guerre des gans fait rage...


Ramassez armes et bonus.

tous les coups sont permis et votre adversaire n'hésite pas à se servir de deux sabres alors que vous luttez à mains nues.
La lutte est très chaude et si vous échouez, vous reprenez tout le niveau depuis l'entrée dans le métro : dur, dur ! Mais si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous détendre dans un original tableau de bonus avant de reprendre la traversée de la ville. Votre détente consiste à saccager le mieux possible une voiture en stationnement. Sympathique, non ?
Une réalisation comme celle de ce programme ça ne se raconte pas, ça se vit. C'est beau, magnifique, superbe, génial... la grande classe, que ce soit au niveau de l'animation, du graphisme ou des bruitages !
La qualité est équivalente à celle du jeu d'arcade, sauf peut-être l'animation, mais ça bouge quand même vraiment bien. La seule différence entre les versions est l'impossibilité de jouer à deux. Si vous aimez « la baston », le choix est simple : vous entrez dans un gang... ou vous achetez une *Superfamicom*. Génial !

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*n.c.*

Turrican II

AMIGA

Après le succès de Turrican, il était inévitable qu'une seconde version voie le jour. La voilà, aussi prenante que la première. Il y manque, cependant, ce supplément d'imagination qui en aurait fait un jeu véritablement délirant. Mais si vous rêvez de retrouver votre héros, n'hésitez pas. Surveillez quand même votre taux d'adrénaline...

Conception Rainbow Arts.

Avec des shoot-them-up comme *Denaris* ou *Z-out* et des jeux de plates-formes comme *Apprentice*, Rainbow Arts a démontré qu'il est possible de réaliser des


Une impressionnante panoplie d'armes.

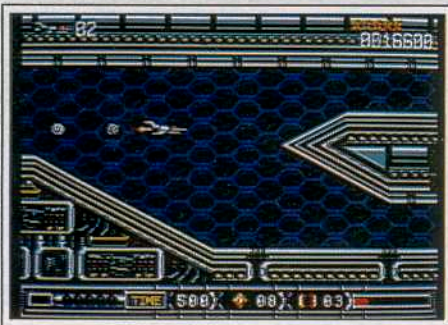

Gardez le doigt sur la gâchette.

grands jeux d'action sur micro, capables de rivaliser avec ceux des consoles. Mais la plus grande réussite de l'éditeur allemand est sans doute *Turrican*, qui a remporté le Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action en s'imposant très rapidement comme l'un des classiques du genre sur micro. Ce n'est donc pas une surprise si Rainbow Arts présente aujourd'hui la suite de ce programme.
A la tête d'une armée de robots et de mutants, la Machine s'est emparée de la planète Landorin. Un appel au secours traverse l'espace : c'est un travail pour Turrican, qui ne tarde pas à débarquer sur cette planète pour en chasser les envahisseurs. Dès le premier niveau, il est clair que ce nouvel épisode s'inscrit bien



Turrican est de retour pour de nouvelles aventures !

dans la lignée du précédent. Vous partez vers la gauche, vous sautez en tirant pour faire apparaître un bloc contenant de nombreuses icônes correspondant à différentes armes supplémentaires. Contrairement au programme précédent, vous n'êtes plus obligé de tirer dans ces blocs pour faire apparaître les icônes, mais vous pouvez également les frapper de la tête pour obtenir le même résultat. Une fois en possession de ces armes efficaces, vous revenez sur vos pas pour affronter vos premiers adversaires et vous dévalez une pente en sautant d'un rocher sur l'autre. Vous franchissez des rivières, vous grimpez sur des rochers, vous courez sur des ponts suspendus...



Foncez à toute allure dans les couloirs.

Chacun des cinq mondes de ce programme est immense et votre exploration vous mène fréquemment dans des culs-de-sac. Cela vous oblige à rebrousser chemin, mais vous découvrez parfois une flèche qui vous remet sur la bonne voie. On ne s'ennuie pas au cours de cette longue exploration, l'action est prenante et vos agresseurs peuvent surgir à n'importe quel moment. Mais si les premiers niveaux de *Turrican II* ne sont guère différents de ceux du programme précédent, d'autres vous réservent des surprises. Dans le cinquième niveau, par exemple, Turrican pilote un vaisseau spatial et l'on se retrouve dans un shoot-them-up à scrolling horizontal assez réussi. Vous affrontez de nombreux aliens, avant de foncer



Une séquence shoot-them-up...

dans des couloirs sinueux. Pas de grandes surprises en ce qui concerne les armes supplémentaires, car la plupart sont les mêmes que celles du jeu précédent. Il est toujours possible de se transformer en toupie, afin de se glisser dans d'étroits passages, ce qui est une des grandes caractéristiques de *Turrican*. La réalisation est toujours aussi magnifique, avec de superbes graphismes, une bande sonore efficace et un scrolling différentiel irréprochable. Au premier abord, on ne peut pas s'empêcher d'être un peu déçu par la très forte ressemblance qui existe entre ce nouveau programme et le précédent. Mais le jeu est si prenant et la jouabilité tellement parfaite, que l'on se laisse tout de suite emporter par l'action et que l'on enchaîne partie sur partie, tant on a de cesse de découvrir la suite.

Turrican II est un programme passionnant qui exerce la même fascination que le programme précédent, et les jeux d'action de ce niveau ne sont pas légion sur micro. Mais s'il doit y avoir un *Turrican III*, souhaitons que Rainbow Arts fasse un plus grand effort d'imagination. Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Red Baron

PC TOUS ECRANS, CARTE SON

Maniabilité parfaite, action rapide, animation en souplesse, visualisations multiples, l'ambiance est garantie pour ce simulateur de vieux coucous au temps de la Première Guerre mondiale. Un jeu dont les options variées séduiront autant les amateurs de shoot-them-up que les fanas de simulations réalistes.

Dynamix. Conception : D. Slye ; programmation : P. Bowman, D. McClurg, L. Hutton, P. Lucaszuk et N. Bruckner ; graphismes : M. Peasley, C. Kanga, S. Alltucker, R. Dersham et D. Mitchell ; son : A. McKean, C. Stevens et C. Music.

Il y avait déjà *Blue Max* et *Knight of the Sky*... *Red Baron* est le troisième simulateur « papi », celui qui vous place aux commandes de quelques vieux biplans pour écumer les lignes allemandes de la Première Guerre mondiale. Véritable shoot-them-up de par la vitalité de son jeu, véritable simulateur aussi pour son

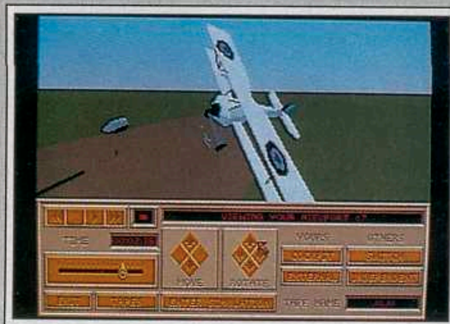


Sur le front franco-allemand...

réalisme et sa stratégie ou l'enchaînement de ses missions, *Red Baron* surpasse les deux titres déjà testés (*Tilt* n°s 84 et 86). Une maniabilité accrue, plus d'options et un mode d'enregistrement de vol très puissant, *Red Baron* est nommé « biplan d'or » 91 !

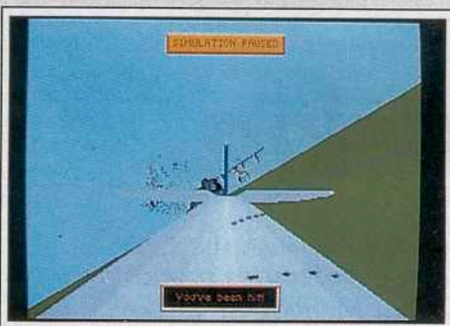
Où s'arrêteront-ils ? Les programmeurs *PC* usent de mieux en mieux des modes VGA, des bruitages soutenus par une carte son ou encore de la puissance d'un *PC* haut de gamme. Préparation des missions, travail sur les menus, offensive et play-back, ce programme est un véritable délice pour les yeux et les oreilles. Plus encore que ses deux confrères, *Red Baron* présente ses missions par des tableaux somptueux. Manié à la souris, le curseur vous permettra de

visionner en 3D tous les appareils disponibles et de sélectionner une foule d'offensives différentes, qui vont du combat simple à la carrière de pilote. La difficulté du jeu peut aussi être modulée en profondeur. Un ciel plus ou moins nuageux, des munitions illimités ou non, une mitraillette qui risque peut-être de s'enrayer... de quoi séduire les novices comme les professionnels du vol. Ensuite, à vous de jouer !
Tout comme *Knight of the Sky*, *Red Baron* ne vous offre pas les possibilités classiques de combat des simulateurs « modernes ». Votre appareil manque de puissance et il faudra prendre garde sans cesse à la chute en perte de vitesse. Pas de missiles non plus, ni de viseur qui se bloquent sur la cible. Cadrer l'adversaire dans l'alignement de la mitraillette est bien plus difficile alors, et même les premières missions du jeu nécessitent un certain entraînement. En revanche, rien à redire de la souplesse du vol, de la maniabilité des avions. L'action est plus rapide que celle de *Knight of the Sky*, l'animation plus vive et souple. Enfin, et c'est sans doute le plus important, l'ambiance du jeu est très bien rendue. S'ils sont moins réalistes que ceux de *Knight of the Sky*, les bruitages de *Red Baron* sont plus variés et collent mieux à la réalité. Le bruit du moteur est, par exemple, couvert lorsque l'on s'aproche d'un zeppelin au fort grondement. L'impact des balles sur le métal suffit plus loin à savoir que l'on est touché. Des détails d'une grande importance qui garantissent le réalisme du jeu.
Visuellement, l'effort a été porté entièrement sur la visualisation 3D des avions. Le paysage au sol est bien moins détaillé que celui de *Knight of the Sky* mais toutes les vues sont d'une justesse idéale. Outre les vues « intérieures » (avant, arrière, gauche, droite, haut, etc.), il est possible de voir votre avion de l'extérieur, sous tous les angles voulus. Un seul mouvement de la souris et l'on peut, tout en dirigeant l'avion, tourner la « caméra » autour de lui, zoomer,



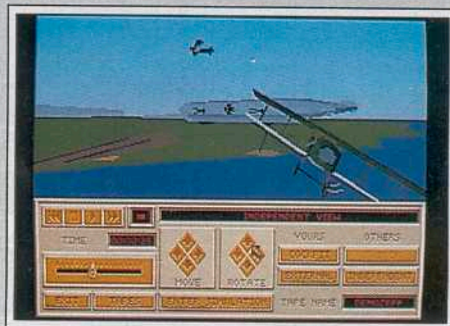
Capitaine Juju en vue extérieure.

passer en dessous, etc. *Red Baron* offre, et c'est l'un des ses atouts majeurs face à ses deux concurrents, un mode *Replay* très puissant. Le moindre de vos vols peut être intégralement mémorisé et sauvegardé. Ainsi, on se repasse plus tard des séquences de plus de dix minutes de combat, avec avance accélérée et touche « pause ».
Plus encore, il est possible de changer la vue en temps réel pendant le play-back, de placer la caméra sur n'importe quel engin, le vôtre mais aussi un zeppelin ennemi, un train ou le pilote qui vous « canarde dans le dos »... Le *nec plus ultra*, une touche spéciale permet d'entrer à nouveau dans le combat à n'importe quel moment pour reprendre la main et changer le cours de l'histoire. Fabuleux !



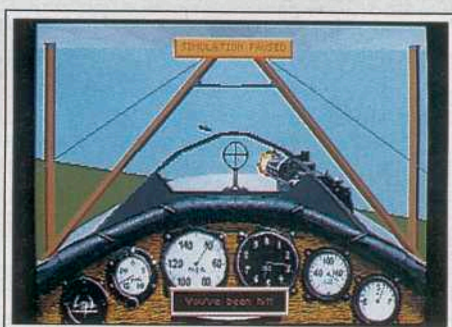
Bruitages et impacts réalistes, superbe !

Malgré toutes ces qualités, malgré le soin apporté à la simulation et au réalisme du vol, peut-on finalement se lasser d'un tel logiciel ? Non, vraiment pas ! Et pour cause, le nombre de missions différentes et surtout la continuité du jeu en mode « carrière » vous tiendront longtemps devant votre écran. Le jeune pilote, affecté à une base du front, va mener à bien des missions d'escadron. Même s'il ne parvient pas à abattre un coucou ennemi, il pourra rentrer sain et sauf à la base et profiter d'un avancement. Mais, plus tard, alors qu'il sera passé chef d'escadrille, ce sera à



L'attaque du dirigeable allemand.

lui de commander les trois autres appareils en formation derrière lui, de déclencher l'attaque de toute l'escadrille, de choisir ses pilotes...
Red Baron n'est à la base qu'un excellent soft de combat aérien, simple à manier, très beau et réaliste. En augmentant les facteurs de difficulté du jeu et en sélectionnant des missions de plus en plus délicates, le pilote pourra le transformer en un simulateur plus complexe, plus stratégique. Un exemple : il est possible, pour presque toutes les missions, de choisir entre deux modes de jeu, celui qui vous place d'office en altitude, face au danger, ou celui qui vous permet de vivre le décollage et le repérage

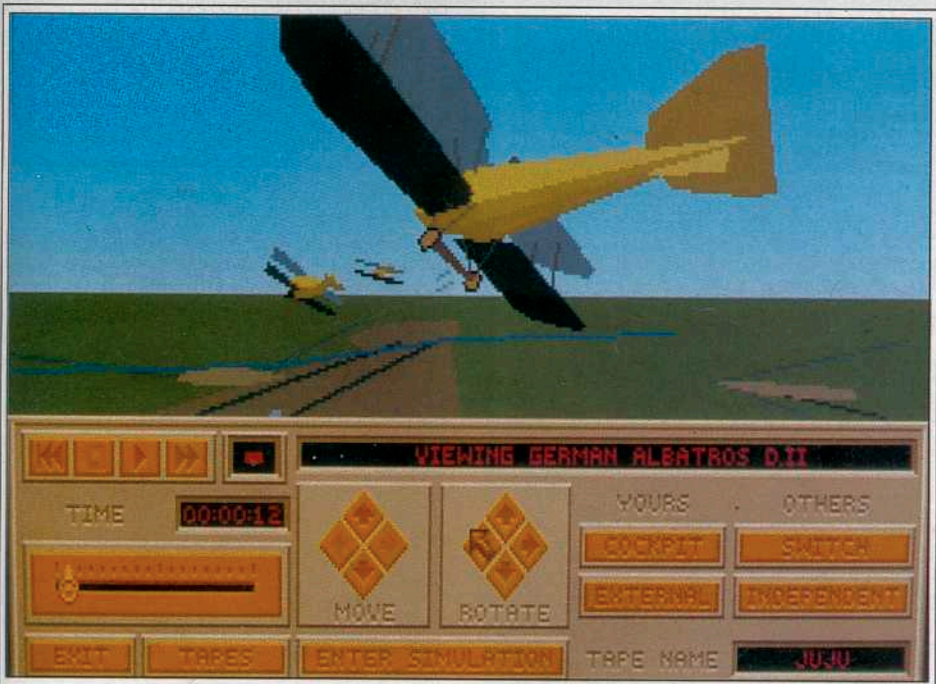


Les instruments sont d'époque.

de l'ennemi. De quoi séduire aussi bien les amateurs de shoot-them-up que les passionnés de la simulation pure et dure.
Bien sûr, *Red Baron* arrive sur le marché alors que nous vous avons conseillé il y a peu l'achat de ses deux concurrents directs. Pourtant, le titre testé ici est à mon sens supérieur en possibilités et en souplesse.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat aérien*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★ *(carte son)*
Prix	*D*



Le mode Replay permet de revivre l'action et, surtout, de reprendre le combat à tout moment.



La plus belle réalisation à ce jour sur la Sega Master System.

Mickey Mouse Castle of Illusion

SEGA MASTER SYSTEM

Etonnant de voir les attitudes de la souris de Disney aussi bien rendues sur une console 8 bits ! Cette version, toutes proportions gardées, n'a rien à envier à celle testée sur Megadrive. Mickey, toujours aussi actif, court, saute et virevolte sans cesse pour sortir Minnie des griffes de la sorcière Mizrabel.

Conception Sega.

Mickey est encore à l'honneur, avec la version *Master System* cette fois. Après avoir dit tout le bien que nous pensons de *Mickey Mouse* sur *Megadrive* dans le numéro précédent, il nous a semblé indispensable de faire figurer cette nouvelle version sous la rubrique Hits, car elle est assez différente de la précédente et cependant tout aussi superbe, compte tenu des capacités de la console.

Comment ne pas mettre cette version en valeur alors qu'il s'agit de l'une des plus grandes réussites sur la *Master System* ? Si cette version présente bien des différences avec la précédente, le scénario reste le même : Mickey Mouse doit sauver Minnie des griffes de la sorcière Mizrabel. Pour y parvenir, notre souris de choc doit trouver tous les diamants de l'arc-en-ciel, qui sont cachés dans chacune des six salles du château de l'illusion.

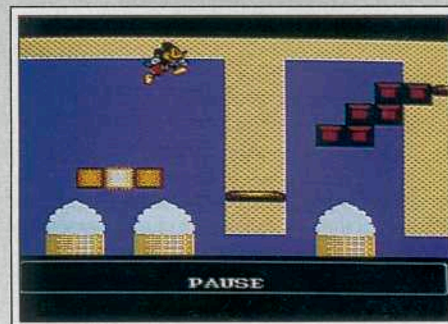
Les différents niveaux sont du même type que ceux de la version *Megadrive* (forêt, librairie, royaume des jouets, etc.), mais ils sont également très différents. En effet, chacun d'eux se joue en continuité, alors que ceux de la *Megadrive* se composent de quatre secteurs différents. Autre nouveauté, vous pouvez commencer par celui des trois premiers niveaux qui vous convient et vous disposez de neuf crédits, ce qui devrait vous permettre de progresser dans le jeu assez rapidement.

Castle of Illusion est un grand jeu de plates-formes, dans lequel l'habileté joue un rôle déterminant. Les parcours sont fort bien étudiés et si certains passages sont particulièrement périlleux, une jouabilité irréprochable vous permet de les franchir pour peu que vous fassiez un sérieux effort au niveau de la précision et du timing des sauts. Vous vous débarrassez de vos ennemis en leur sautant sur la tête, ou encore en leur lançant un objet que vous ramassez sur le sol, s'il y en a un à proximité.

Il est vraiment assez rare de rencontrer des programmes qui présentent un tel équilibre entre leur intérêt de jeu et la qualité de leur réalisation. Quelle surprise de découvrir que les graphismes des dessins animés de Walt Disney puissent être aussi bien rendus sur une console 8 bits, d'autant plus qu'ils sont encore rehaussés par une excellente utilisation des couleurs.

L'animation est tout aussi impressionnante et que Mickey saute, qu'il se dandine sur place, ou encore qu'il fasse des moulinets de bras pour retrouver son équilibre, chacun de ses mouvements est un plaisir pour les yeux. Un must.

Alain Huyghues-Lacour



Dans l'usine de desserts.



Préparez-vous à sauter.



La forêt enchantée...



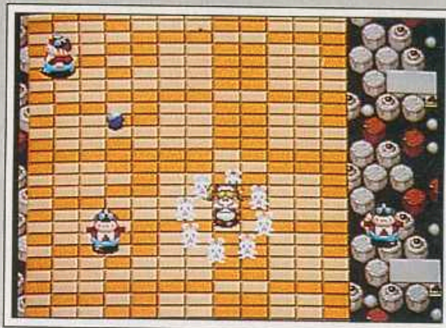
Exploration des cavernes.

Type	*plates-formes*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Märchen Maze

NEC PC ENGINE

Les Japonais sont étonnants. Après avoir été militaristes à l'extrême, les voilà devenus pacifistes. Ils le prouvent même avec les jeux vidéo : Märchen Maze est un shoot-them-up sans victimes ! Les ennemis ne sont jamais tués, ils sont repoussés, le héros est une petite fille et les couleurs sont tendres à souhait. Malgré tout, l'action vous brûlera le joypad !



Un bouclier magique...



Attention : passage étroit !

Conception et programmation : Namcot

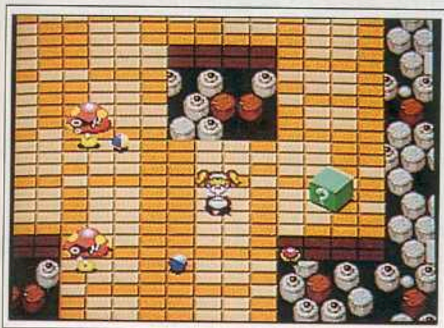
Enfin ! Les concepteurs de jeux du pays du Soleil-Levant nous proposent un jeu d'arcade très attrayant qui n'est pas un shoot-them-up. Pour une fois, le but ne consiste pas à éliminer des aliens, passant leur temps à tenter d'envahir la Terre. Il ne s'agit pas non plus de pulvériser de multiples robots, lancés par vagues successives contre votre vaisseau par une espèce de savant fou.
En effet, le principe du jeu est simple et pacifique. Evoluant sur des plates-formes surplombant de superbes décors, vous devez vous frayer un passage, niveau après niveau. Mais à la différence d'un traditionnel jeu d'arcade, vous ne pouvez détruire vos adversaires. Vous pouvez juste les repousser ou bien encore éviter leurs tirs en sautant au-dessus de leurs projectiles. Si ces derniers sont trop nombreux et que les repousser ne suffit plus, il vous reste toujours la possibilité de les pousser par petits coups successifs jusqu'à qu'ils choient de la plate-forme, vous laissant ainsi le chemin libre. Mais si cette manœuvre est à votre disposition, elle l'est également pour tous les protagonistes. Attention donc à ne pas vous laisser acculer, dos au vide !



Le monstre de fin du premier niveau.

Autre innovation de ce jeu (bien que cela soit quelque chose de beaucoup plus courant dans les jeux japonais), vous incarnez une fille : Alice. Inspiré très étroitement de l'univers d'*Alice aux pays des merveilles*, il vous entraîne dans l'univers complètement loufoque de Lewis Caroll. Attention cependant à ne confondre ce jeu de Namcot avec un autre jeu de tableaux sur la *PC Engine, Alice in the Wonderland*, qui met également en scène l'héroïne du célèbre mathématicien anglais ! Un soir où vous étiez endormi, Usagi, le lapin savant, apparaît dans le miroir de votre chambre. Il réclame votre aide pour contrer les projets de la reine des cartes. Il vous entraîne au travers de votre glace. Vous allez alors tenter de le rattraper. Alice se défend contre ses adversaires en lançant des boules de cotillon avec une sarbacane. En maintenant la pression sur le bouton de tir, on peut alors envoyer un projectile beaucoup plus important.
Parmi les facteurs expliquant certainement la réussite de ce jeu, on peut placer en premier lieu son aspect esthétique. Les sprites, très réussis, sont conçus comme des personnages de dessins animés, très mignons et parfaitement colorés. On prend un véritable plaisir à les découvrir au fur et à mesure de la progression.

On rencontre ainsi des clowns, des robots avec une clef mécanique dans le dos, des champignons portant des lunettes de soleil et fumant cigarette sur cigarette, des soldats-cartes as de pique, des « chapeliers » cramponnés à leur chapeau haut de forme, des bombes à mèches ornées de têtes de mort, des écoliers anglais à l'air niais, des mille-pattes en folie, des chats bariolés au sourire sournois... N'oublions pas non plus l'élément sans lequel un jeu d'arcade ne serait pas un vrai jeu d'arcade : le gros méchant protégeant le passage au niveau supérieur. Là aussi, un esprit de folie a soufflé sur les graphistes. Cela est particulièrement net pour les gardiens de fin de ni-



Prenez le cadeau surprise.



Märchen Maze, un jeu d'action sans tuerie mais non sans mouvements.

veau qui ont changé d'aspect : sorcière sur son balai magique (en bambou !), trois têtes énigmatiques ou encore tortue moustachue portant chapeau de paille et lunettes noires.
Au cours de votre progression, vous pourrez utiliser toute une série de bonus. Le lapin en peluche, en tournant autour d'Alice, fera dévier les projectiles. Le ballon lui permettra de remonter sur le plateau, en cas de chute, et d'autres bonus autorisent le tir dans



Le monstre de fin du deuxième niveau.

trois directions ou le renforcent. Le jeu est divisé en neuf étapes. Chacune d'entre elles est basée sur un thème particulier, qui sert à illustrer le niveau en fausse 3-D. Ainsi le premier est orné de friandises, le troisième prend place au sein d'un potager et le septième se passe au milieu des nuages.
Pour chacun d'entre eux, le plus remarquable est le soin avec lequel les graphistes ont travaillé la palette des couleurs, afin que les teintes s'accordent parfaitement les unes avec les autres. Cela est d'autant plus appréciable que la mode actuelle des ludiciels nippons serait plutôt de rechercher des teintes agressives et tranchées. La jouabilité de ce programme est



Utilisez les tapis roulants à bon escient.

une réussite complète. Alice répond à toutes les sollicitations de votre joypad. Et le décor scrolle de façon parfaite, en « plein écran ». Malgré sa réalisation impeccable, il comporte quelques défauts. Il apporte une bouffée d'air frais dans le domaine des jeux d'arcade par son esthétique parfaite. Mais il reste un peu trop facile et... répétitif. Dommage, on avait frôlé le sans fautes !
Banana-San

Type	*jeu d'arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

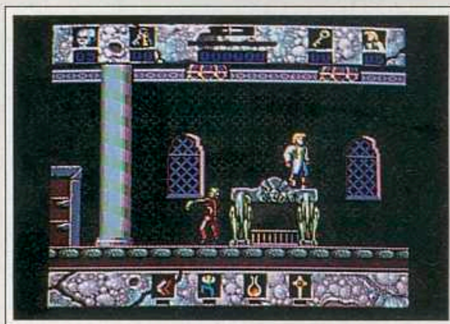
Horror Zombies

AMIGA

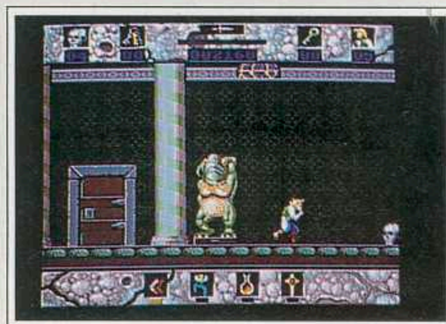
Les spectres jaillissent, les vampires se retroussent les babines, les loups-garous aiguisent leurs canines, une ambiance terrible ! Au milieu de ces créatures ténébreuses, il vous faut agir avec célérité et sagacité pour sauver votre peau. Horror Zombies, *jeu d'épouvante, n'est pas épouvantable.*

Millennium. Programmation : S. Gregg ; effets spéciaux : Spock ; direction : T. Fied.

Horror Zombies est dédié à tous les fans des grands films d'horreur des années cinquante. Le cinéma d'épouvante de l'époque dégageait une ambiance très particulière et les acteurs étaient particulièrement convaincants, comme Boris Karloff dans Frankenstein ou Bela Lugosi dans ses rôles de vampire. Histoire de se mettre dans l'ambiance, la présentation montre une salle de cinéma, la lumière s'éteint, le rideau s'ouvre et le générique commence avec une musique très dramatique. Mais vous n'allez pas rester dans votre fauteuil, car c'est vous le héros.
Vous incarnez le comte Frederik Valdemar, un fier héros qui ne craint pas d'affronter les forces des ténèbres qui peuplent un sinistre manoir. Dès les premières secondes, vous vous retrouvez en face d'un zombie. Mieux vaut l'éviter tant que vous n'êtes pas armé. Vous apercevez un poignard accroché au-dessus de la cheminée et vous vous en emparez afin de vous débarrasser de ce gêneur. Tout au long de cette terrible aventure, vous allez affronter bien des créatures des ténèbres. Les spectres jaillissent des tombes, les vampires se laissent tomber sur vous, les



Gare aux zombies...

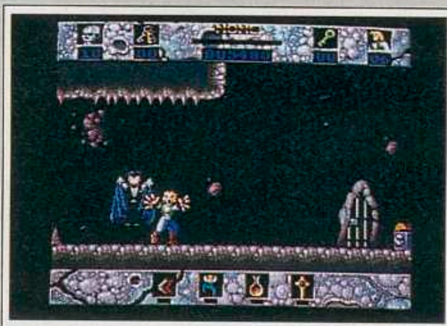


Le passage secret n'est pas loin.



Horror Zombies, tout l'esprit des films d'horreur des années cinquante.

loups-garous vous agressent et ainsi de suite. Pour contrer ces attaques surprises et sauver votre vie, vous devrez aiguiser vos réflexes. Mais cela ne sera pas suffisant pour progresser dans le jeu qui demande également de faire fonctionner ses méninges. En effet, vous vous retrouverez bloqué au bout de quelques salles, tant que vous ne découvrirez pas le passage secret qui mène à un autre étage du manoir.
Ce programme est bourré d'astuces de toutes sortes et, si d'aucunes sont évidentes (comme de pousser une table pour monter dessus afin d'atteindre certains objets), d'autres vous poseront bien des problèmes. De plus, vous devez vous procurer divers objets indispensables au cours de votre exploration. Il est nécessaire de posséder la clef qui convient pour ouvrir une porte ou un coffre. Certains pouvoirs vous permettent de ramper dans d'étroits passages ou encore de passer devant des monstres indestructibles, sans qu'ils ne vous détectent. Le plus amusant est sans doute la potion qui vous transforme en zombie



Le vampire a frappé !...

durant un certain temps, ce qui vous met à l'abri de leurs attaques, car ils vous prennent alors pour l'un des leurs. Il y a également un crucifix, dont il faudra découvrir l'usage.
Horror Zombies est un excellent jeu d'aventure/action qui présente un parfait dosage entre ces deux éléments. Il faut ramasser un certain nombre de crânes avant de passer au niveau supérieur, mais vous reprenez tout depuis le début du niveau lorsque vous perdez une vie. Ce n'est pas un jeu facile, mais on va un peu plus loin à chaque nouvelle partie, grâce à une excellente jouabilité. Heureusement, vous obtenez un mot de passe chaque fois que vous terminez un niveau, ce qui vous permet de revenir directement au niveau dans lequel vous êtes bloqué. *Horror Zombies* est l'un des jeux d'aventure/action les plus prenants que l'on ait vus sur micro depuis longtemps. Le plaisir est d'autant plus grand que la réalisation rend très bien l'atmosphère particulière des films d'épouvante. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *aventure/action*
Intérêt ______ *17*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ *C*

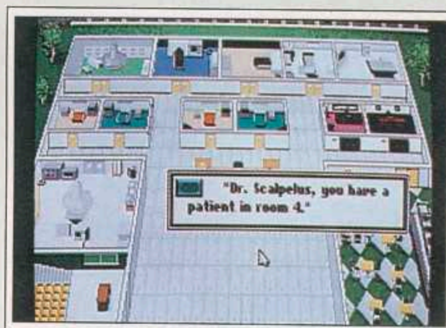
Life and Death II, the Brain

PC TOUS ECRANS, CARTE SON

Simulation de chirurgie ludique, Life and Death II *permet à tous ceux qui aiment jouer au docteur de réaliser leur phantasme. Cette seconde version d'un jeu très réaliste traite des troubles neurologiques et exige du joueur des nerfs d'acier.*

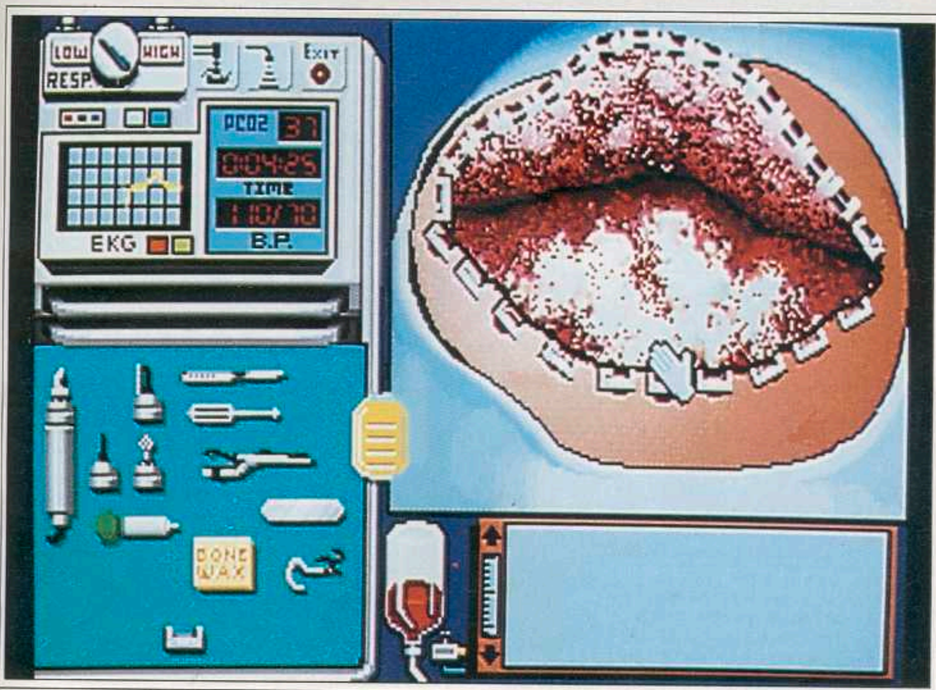
The Software Toolworks. Projet : Troy Heere ; programme : Hal Harris et Rick Glenn ; graphismes : Betsy Scafati.

Qui ne se souvient pas du premier épisode de cette série, une simulation chirurgicale qui avait défrayé la chronique par son originalité et son réalisme ? *Life and Death II* relance le défi, avec une spécificité cette fois, le traitement des troubles neurologiques. Très bien réalisée et aussi difficile à « pratiquer », cette simulation ne séduira pas tout le monde, mais ceux qui s'y accrocheront ne sont pas près de s'endormir !

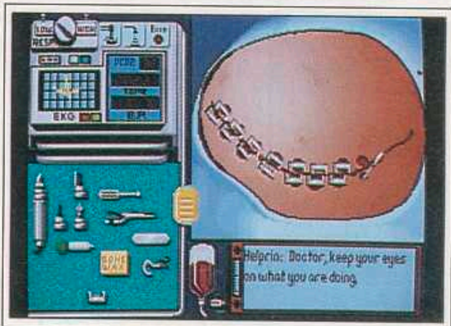


Les salles de l'hôpital.

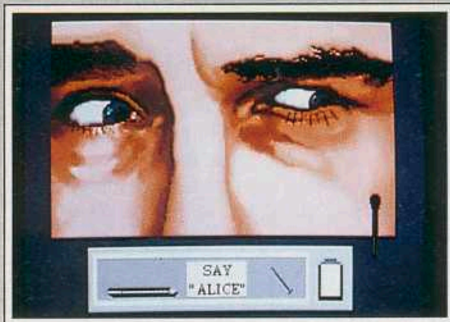
Graphiquement, ce programme ne propose rien de fabuleux. Les écrans EGA ou VGA sont bien traités, mais c'est surtout le réalisme des situations qui est agréable, plus que la finesse du dessin. Quelques bruitages viennent renforcer l'ambiance de la partie. Mais là encore, ce n'est pas un atout majeur. En fait, seules les animations et la richesse des vues proposées sont vraiment intéressantes. Dans l'hôpital par exemple, le joueur pourra apprécier la vue semi-aérienne où il pointe tour à tour, pour s'y rendre, son bureau, la chambre d'un patient ou le bloc opératoire. Lorsqu'on ausculte un malade, ce sont encore les animations qui renforcent l'ambiance. Le genou



Sanguinolant et fort réaliste, le crâne ouvert d'un patient sur le billard.



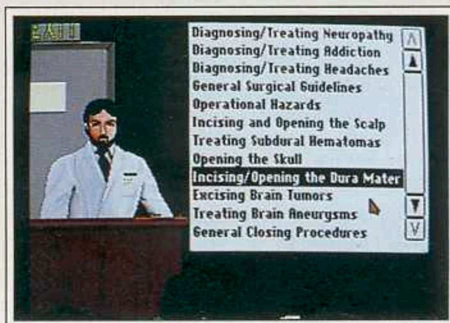
Le début de l'opération, saignant !



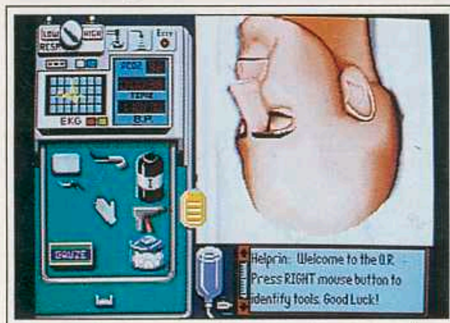
Verification des nerfs optiques.

sursaute sous le coup de marteau, les pupilles se dilatent devant la lampe, les yeux suivent votre main, etc. Enfin, lorsqu'on « passe à table », les « décors » sont à nouveau plus impressionnants par leur souci du détail que par leur finesse.

Si le réalisme de la simulation est le principal atout de *Life and Death II*, sa difficulté est à coup sûr son principal défaut. La notice ne sera d'aucune aide pour le joueur. Ce dernier devra se rendre très fréquemment dans la salle de classe pour y étudier les leçons offertes. Certes, tous les sujets y sont bien traités, mais sans aucun graphisme et en anglais... Il faut prendre presque tout en note à moins d'avoir une mémoire de pachyderme. A mon sens, il faut pourtant passer outre cette difficile prise en main. La suite de l'aventure en vaut la peine. Sur le tableau qui représente la vision aérienne de l'hôpital, un message vous avertira bientôt que votre premier patient est arrivé. L'auscultation reprend, en partie, la même démarche que celle du jeu précédent. Après avoir lu la fiche du client, on ausculte tour à tour son visage, son bassin, puis ses jambes. Pupilles dilatées, perte de réflexe sur le côté gauche et élocution difficile, un coup de scanner révélera bientôt ce qui cloche... Du cachet d'aspirine à la trépanation, tout vous est permis. Mais attention à l'erreur et à la vision sinistre de la morgue (où sont passés mes dix premiers malades...).

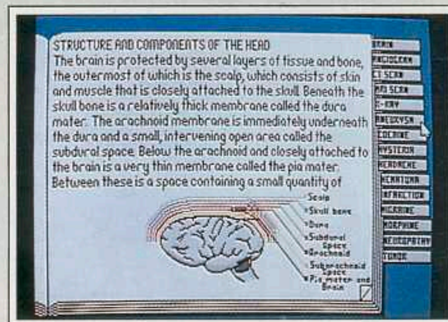


Choix de la leçon.



Préparation du patient.

Enfin, c'est la salle d'opération qui offre le plus de distraction. Même si l'on suit à la lettre toutes les indications recueillies lors des cours, quelle angoisse ! Les interventions chirurgicales sont encore plus détaillées que celles du premier *Life and Death*. Stérilisation, injection, réglage des perfusions et du débit d'oxygène, arrêt des hémorragies, ne comptez pas moins d'une semaine de pratique avant d'atteindre votre but... Et c'est là que le réalisme est le mieux rendu, dans l'ambiance et la tension qui résultent d'une


STRUCTURE AND COMPONENTS OF THE HEAD

The brain is protected by several layers of tissue and bone, the outermost of which is the scalp, which consists of skin and muscle that is closely attached to the skull. Beneath the skull bone is a relatively thick membrane called the dura mater. The arachnoid membrane is immediately underneath the dura and a small, intervening open area called the subdural space. Below the arachnoid and closely attached to the brain is a very thin membrane called the pia mater. Between these is a space containing a small quantity of

Le manuel est en anglais.

telle profession. Selon le niveau de difficulté choisi (le dernier s'appelle « cauchemar »...), le joueur va tout droit à l'infarctus (le sien !). Après une incision où la souris/scalpel tremblait un peu dans ma main moite, j'avoue avoir laissé tomber mes instruments sur la table lorsque la moitié du « scalp » de mon patient s'est soulevé ! *Life and Death II* ne s'adresse donc qu'aux grands amateurs de simulations, ceux que l'inconnu intéresse et qui sont prêts à plonger vraiment dans l'aventure, quitte à en baver au début.

Bien que la notice et le programme annoncent à tout bout de champ que ce jeu n'est en aucun cas un logiciel d'apprentissage (inutile de ficeler le chat sur la table de la cuisine pour vérifier vos connaissances...), le joueur peut, à mon sens, trouver ici autre chose que du sang. *Life and Death II* risque bien de vous mener tout droit vers la faculté de médecine la plus proche ou, tout du moins, vers des ouvrages consacrés à la chirurgie du cerveau. En conclusion, un très bon logiciel, pour peu que l'on s'intéresse réellement à son propos. Olivier Hautefeuille

Type	*simulation médicale*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*



Dans la salle d'opération, la tension.

Toki

AMIGA

On vous transforme en singe, on vous enlève votre copine, il y a de quoi devenir enragé. Et un singe en colère, ça fait des dégâts. L'environnement hostile ne facilite pas la tâche de Toki qui brave tous les dangers pour récupérer sa belle et son aspect humain. Toki, c'est avant tout de l'action dans un univers exotique et plein de surprises.

Ocean. Programmation : Michel Janicki ; graphismes : Philippe et Lionel Dessoly ; musique : Pierre-Eric Loriaux.

Depuis quelque temps, Ocean nous présente des conversions d'arcade d'un niveau de qualité assez inégal, alors que ce grand éditeur anglais nous avait habitués à mieux. Sans faire preuve de chauvinisme, il faut bien reconnaître que les deux seules conversions vraiment réussies récemment ont été réalisées par le département français d'Ocean. *Pang* (Tilt d'or 90 de la meilleure conversion d'arcade) est indiscutablement la meilleure conversion qu'ait publiée Ocean depuis le génial *Rainbow Islands*. Il en va de même pour *Toki*. Le héros de ce jeu d'arcade est un malheureux jeune homme que l'on a changé en singe avant de lui voler sa fiancée, ce qui semble l'a-



Sautez sans stationner.



Niveaux supérieurs : la difficulté se corse.



Attention aux pièges.

voir mis sérieusement en colère. Notre singe est bien décidé à se venger et à libérer sa belle, mais la route sera longue. Il faut traverser différentes régions peuplées de multiples créatures agressives. De petits singes vous sautent dessus, des diablotins vous attaquent en piqué, des plantes étranges lancent des projectiles dans toutes les directions, des oiseaux plongent sur vous, etc.

Et, comme si ce n'était pas suffisant, vous affrontez deux monstres par niveau. Chacun d'eux vous pose un problème différent et il faut trouver la tactique qui convient pour en venir à bout.

Toki est un athlète complet qui monte à la corde, saute de liane en liane, nage sous l'eau, saute sur des blocs de glace qui s'effondrent sous son poids et bien d'autres acrobaties encore.

Toki n'est pas tout à fait un singe comme les autres, car il crache des projectiles qui font des ravages chez ses adversaires. De plus, les icônes qu'il ramasse en chemin lui permettent de lâcher plusieurs projectiles à la fois, ou bien de cracher des flammes, ce qui est particulièrement efficace. D'autre part, vous pouvez tirer dans plusieurs directions, ce qui est indispensable pour repousser les attaques tous azimuts de vos ennemis. Si les flammes sont particulièrement efficaces dans la plupart des cas, les projectiles sont mieux appropriés à certaines situations. Ramasser les icônes systématiquement n'est donc pas forcément la meilleure solution. De temps à autre, vous pouvez également récupérer un casque de footballeur américain qui arrête les tirs durant un certain temps mais, attention, votre corps reste vulnérable.



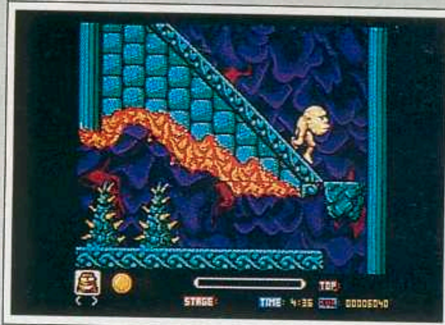
Un univers fantastique.



Un singe qui ne manque pas d'air !

La réalisation de ce programme est très soignée et toutes les grandes scènes du jeu d'arcade sont au rendez-vous. La fenêtre graphique n'est pas aussi grande qu'on l'aurait souhaité, mais les sprites sont de très bonne facture et les décors variés. L'action est prenante et on est tout de suite séduit par cet univers surprenant. De petits détails amusants ajoutent encore au plaisir du jeu, car Toki est très drôle lorsqu'il porte son casque de footballeur, ou ses lunettes de plongée lors des épisodes aquatiques. Mais, plus important encore, la jouabilité est excellente et votre personnage répond parfaitement à la moindre commande. Le tir dans différentes directions s'effectue très simplement et avec beaucoup de précision, ce qui n'est pas souvent le cas. Après les habituels combats de rue, ou les guerres spatiales, les aventures exotiques de Toki ne manquent pas de charme.

Alain Huyghues-Lacour



Danger : plantes explosives.

Type	arcade
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



Une superbe conversion d'arcade made in France...

Disc

ATARI ST

Deux concurrents se renvoient des disques, on ne peut rêver principe de jeu plus élémentaire. Mais, avec Disc, simplicité égale qualité. D'une rapidité à couper le souffle, les échanges exigent l'habileté, les réflexes et la dextérité d'un joueur d'arcade chevronné. La souplesse et le réalisme de l'animation sont un bonus en sus.

Loriciel. Chef de projet : Christophe Gomez, conception : C. Gomez, A. Leseigneur et D. Sablons ; graphismes et animations : Dominique Sablons ; programme : Alexis Yeyem.

Simple comme son nom, le concept de ce jeu est le suivant : deux combattants s'affrontent à coups de disques. Ils lancent ces armes redoutables soit pour détruire les dalles sur lesquelles évolue leur adversaire, soit pour frapper directement ce dernier et lui faire perdre de l'énergie.

Une idée originale, une partie de « tennis » très violente, simple en apparence, mais qui est bien sûr étayée par de nombreux bonus et stratégies spéciales. Pour ceux qui possèdent les meilleurs réflexes, un hit qui accroche vraiment.

C'est en mode « entraînement » que le joueur va peu à peu saisir le maniement de *Disc*. Il est cependant dommage que toutes les actions possibles ne soient pas au programme de cette phase de jeu. Impossible par exemple d'y tester la disparition des dalles... Il faudra attendre les premiers matchs contre un concurrent de faible niveau pour réellement s'initier à ce sport futuriste.

Votre personnage possède donc en poche des



La galerie des adversaires...



... et le choix de son personnage.



Un jeu simple mais difficile, époustouflant de rapidité. A ne pas rater.



Un obstacle supplémentaire.

disques qu'il lance vers l'adversaire sous tous les angles possibles. Le maniement joystick cumule pour cela toutes les positions du manche et l'emploi de la gâchette. Difficile pendant les premières minutes de jeu, ce maniement s'avère finalement très souple. En outre, il met en évidence la grande souplesse de l'animation et le réalisme de tous les mouvements. Le héros dérape sur le sol, agite frénétiquement les bras quand il manque de tomber dans le vide. On peut dire que c'est vraiment superbe.

Si l'ouverture du match donne lieu à une musique de grande qualité, on appréciera aussi les bruitages qui ponctuent chaque action. Enfin, rien à redire au décor, un paysage qui ne varie pas durant tous les matchs, mais qui offre, et c'est le principal, une vision très claire de l'action.

Riche de ces atouts sonores et visuels, *Disc* profite enfin d'une rapidité de jeu fabuleuse. Très vite, dès que l'on commence à manier ses disques de façon réfléchie, l'action vous prend au ventre. Impossible alors de s'accorder la moindre seconde d'inattention... Face à la simplicité apparente de son jeu, *Disc* ouvre de très nombreuses stratégies.

Il faut tout d'abord signaler la richesse de ses modes de jeu. Si le jeu à deux est passionnant, se battre contre l'ordinateur n'est pas inintéressant pour autant. Votre personnage va en effet évoluer à chaque victoire. En choisissant des adversaires de plus en plus puissants, vous pourrez doser à merveille la difficulté du match.

On aboutit très vite à des stratégies d'une richesse impressionnante. Il faudra, par exemple, apprendre à viser en priorité les dalles de l'ennemi qui ont le moins de résistance. Certaines disparaîtront après un premier impact, d'autres devront être frappées six fois avant d'exploser. Si vous parvenez à détruire une dalle alors que votre ennemi s'y tient debout, il tombe bien sûr dans le vide (un cri atroce !) et c'est la victoire immédiate.

Pour contrer les tirs de l'ennemi, vous usez d'un bouclier. Lorsque vous parvenez ainsi à renvoyer l'un des projectiles sur l'adversaire, ce disque change alors de couleur. Il est devenu « votre » projectile. Si l'adversaire ne le renvoie pas à son tour à l'aide de son propre bouclier, ce disque finira dans votre poche (le haut de l'écran vous indique le nombre de disques en votre possession). On peut par exemple tenter de collecter d'abord tous les disques en jeu et détruire ensuite une à une les dalles qui constituent le terrain de l'adversaire.

Jonglant avec les jets de disques, les coups de bouclier, les sauts de dalle en dalle, les tirs liftés et les dalles surprises (elles offrent des bonus, des disques spéciaux, des disques accélérés, etc.), le joueur a toutes les chances de casser son joystick avant la fin du championnat. Mais, même dans ce cas extrême, le jeu vaut la chandelle !

Disc traduit au mieux la fameuse qualité « arcade ». Les parties sont trépidantes, difficiles à souhait et ne durent jamais longtemps. Inutile en tout cas d'espérer vaincre l'ordinateur avant longtemps...

Olivier Hautefeuille

Type	*sport futuriste et action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



Touché en pleine action !



Et un disque de récupéré !

mais ?... c'est génial !!!! *

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances !

EXTENSION MEMOIRE
La qualité Golden Image pour tous !



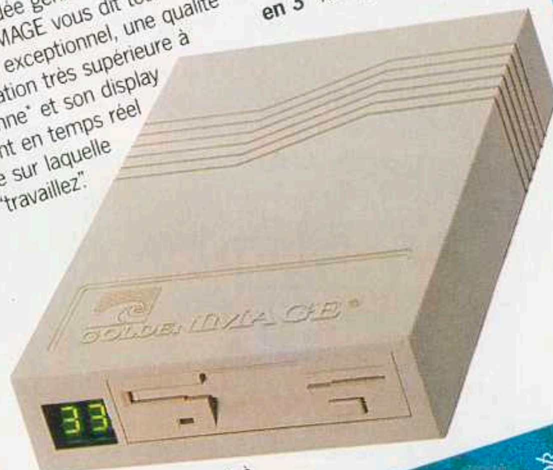
Doublez le potentiel mémoire de votre Amiga 500 en toute sécurité. Extension de mémoire 512 Ko avec horloge, et interrupteur, pour éviter les manipulations multiples qui peuvent endommager le connecteur. Manuel d'utilisation en français et bien sûr la garantie Golden Image !

Carte Mémoire 512 Ko pour AMIGA 500 : 450 F TTC

LECTEUR
Le lecteur du pro !

Enfin, une idée géniale... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout ! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez".

Modèle ATARI ou AMIGA en 3" ½ : 990 F TTC



* Durée de vie supérieure à 10.000 heures d'utilisation.

SCANNER A MAIN
Enfin un scanner pour tous !



Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.

Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC



GOLDENIMAGE®

Importateur IMAGINE'S Tél. (1) 47.91.06.25

"VOTRE CONFORAMA N'A PAS DE SECRET POUR VOUS"
36 15 CONFO pour tout savoir



CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

36 15 CONFO, le Minitel pour tout savoir : horaires, plans d'accès, SAV, promotions, garanties, Carte Confo, crédits, conseils pratiques et des jeux.



Grand Prix 500 II

ATARI ST

Les jeux de motards ne sont pas neufs, et Grand Prix 500 II *n'arrive pas à la cheville des grands hits. En revanche, tout a été fait pour que la course soit passionnante de bout en bout. Très arcade, très ludique, cette simulation donne réellement l'impression d'être au guidon d'un gros cube. Spectaculaire...*

Microids. Programmation : C. Trevoan ; graphismes : C. Cazal ; musique : C. Abronont et D. Gillis.

Grand Prix 500 II mise à fond sur la souplesse de son animation et le réalisme de son pilotage, au détriment de la « richesse » de son jeu et des menus d'options. S'il ne parvient pas à détrôner les excellents *Ultimate Ride* et *The Cycles*, il s'inscrit pourtant au rang des hits avec des courses très difficiles.
Le programme ouvre bien peu de menus d'options. Le pilote sélectionne les modes un ou deux joueurs, il choisit ensuite l'une des quatre motos présentées, l'un des trois niveaux de difficulté et enfin un circuit,



Douze circuits pour courir.

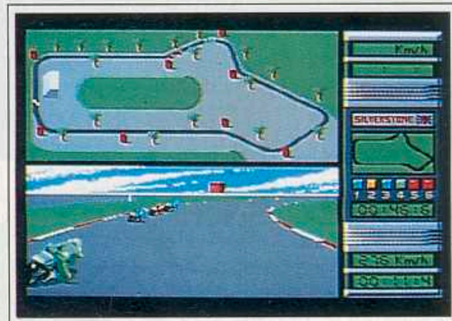
parmi les douze plus prestigieux du monde. Face à ses concurrents, *Grand Prix 500 II* aurait pu, par exemple, ajouter à cela la variation des conditions météo, le choix des angles de virages (*Ultimate Ride*) ou encore le choix entre boîte automatique et manuelle (*The Cycles*). Ce manque de richesse fait que l'on a très vite fait le tour des menus d'introduction. Le réalisme du pilotage et la souplesse des animations contrebalancent cependant cette pauvreté. *Grand Prix 500 II* revient à la mise en scène classique des courses de motos. Si *Ultimate Ride* et *The Cycles* ne vous montraient que le guidon de votre engin, la moto est ici vue de l'arrière. Deux fenêtres de jeu vont permettre aux deux joueurs qui s'affrontent d'observer chacun son engin. En mode un joueur, impossible en revanche de profiter du plein écran, ce qui était le cas pour les softs concurrents. Mais, sur la seconde fenêtre, vous observerez soit le circuit, soit l'un des concurrents « ordinateur ».
Grand Prix 500 II reprend l'avantage lorsque l'on pousse les gaz. La moto ne se cabre pas comme celle de *The Cycles*... Mais quel réalisme de pilotage ! Les accélérations sont rapides et, dès les premiers lacets, on note avec plaisir que les concepteurs ont apporté le plus grand soin à la gestion des virages. La moto se penche plus ou moins selon la vitesse. Si elle dérape, un coup de « pile » et tout rentre dans l'ordre, à moins qu'une chute, superbe, ne vienne faire rouler pilote et moto sur l'asphalte... Dans ses premiers tours d'entraînement, le pilote comprendra qu'il faut avant tout étudier tous les virages, noter les vitesses maximales pour chaque type de courbe. Si l'on regrette alors vraiment l'absence de boîte manuelle, la gestion des freinages et accélérations est très importante quand même. C'est ce qui fait tout le réalisme des épreuves. En mode deux joueurs, la partie est passionnante. Mais, contre l'ordinateur, la difficulté pour éviter les collisions entre motos est un délice de stratégie. Selon le niveau de jeu choisi, le pilote est plus ou moins confronté à ce « roue à roue » mortel. Introduit par une musique de grande qualité, le jeu profite de graphismes très clairs et d'une animation aussi rapide et fluide que possible (du bon travail pour un *ST*). Les bruitages du moteur sont très réalistes, même s'il manque à la simulation quelques crissements de pneus... *Grand Prix 500 II* est un simula-



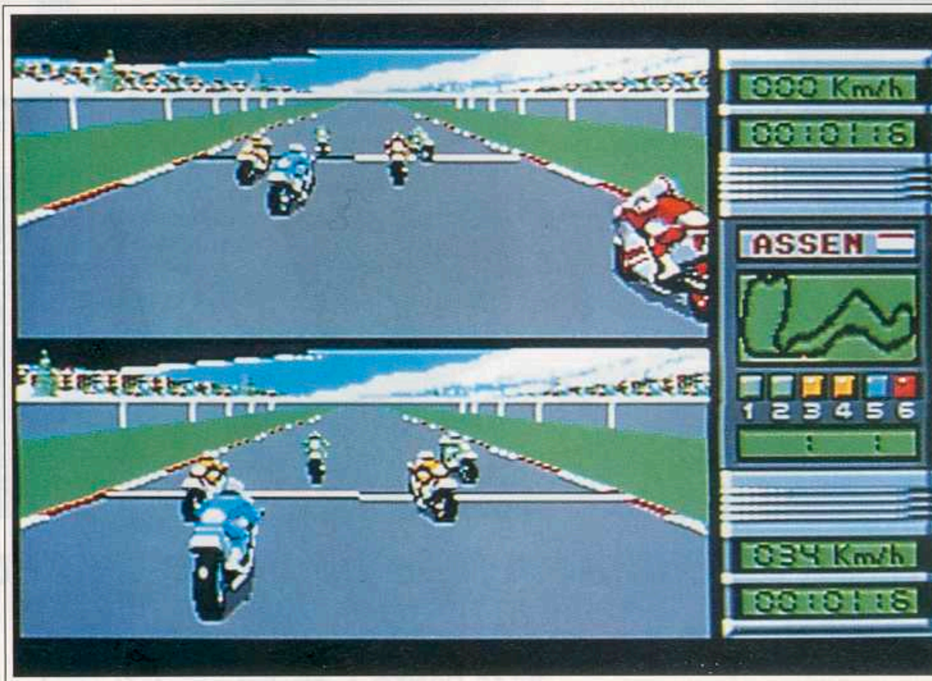
A deux joueurs, moto rouge et moto bleue.

teur de course moto performant, même s'il se passe des petits « plus » qui agrémentent ses confrères de piste. Ce n'est pas LA simulation moto de l'année, l'*Indianapolis 500* du deux-roues ! Mais pour remporter le championnat du monde, attendez-vous à une bonne semaine de gamelles ! Un soft classique mais très accrocheur. Olivier Hautefeuille

Type	*course de motos*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



Circuit en haut, course en bas.



Le départ est donné, c'est parti pour un parcours pétaradant !

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Tintin

GX 4000, cartouche Infogrames

Ce programme tiré de l'une des plus célèbres aventures de Tintin reprend trois scènes de l'album. Tout d'abord, aux com-



mandes de la fusée, vous devez éviter des météorites et récupérer des capsules d'énergie. La seconde scène est la plus longue : à bord de la fusée vous devez désamorcer des bombes et libérer vos amis. Enfin, dans la dernière vous faites alunir la fusée.
Tintin sur la Lune offre un sujet en or pour un jeu, mais Infogrames est passé à côté. Le jeu n'est vraiment pas très prenant et on ne retrouve pas l'excellent graphisme qui était le seul charme des versions 16 bits.
Un programme très décevant, qui est loin de figurer parmi les meilleurs titres offerts par cette console.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	8
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Elemental Master

Megadrive, cartouche Tecno Soft



Vous affrontez toutes sortes de créatures aussi monstrueuses qu'agressives, dans quatre univers différents. Selon le bouton que vous pressez, votre personnage se retourne pour tirer vers l'avant ou vers l'arrière. Non seulement vos agresseurs sont très rapides, mais les éléments se déchaînent : le vent vous fait dévier de votre route, des flammes sortent du sol, les rochers se déplacent sous l'effet de tremblements de terre, etc.
Elemental Master est le nouveau shoot-them-up de Tecno Soft, le créateur du génial *Thunderforce III* et, bien qu'il soit loin d'être aussi spectaculaire que son prédécesseur, ce programme offre une action tout aussi frénétique.
L'innovation du tir avant ou arrière est intéressante et il faut absolument maîtriser parfaitement ce système pour survivre dans cet enfer. Et puis, les nombreux obstacles pimentent bien l'action. Un shoot-them-up aussi rapide que violent.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
prix	D

BlitzKrieg at the Ardennes

Amiga, disquette Internecine



Ce wargame vous propose de revivre la bataille des Ardennes, qui fut la dernière offensive d'envergure de l'armée allemande, lors de la Seconde Guerre mondiale. Vous choisissez de diriger les forces allemandes ou alliées contre l'ordinateur, mais il est également possible de jouer à deux. Chaque camp doit atteindre un objectif très précis pour remporter la victoire.
Blitzkrieg at the Ardennes n'est pas un wargame d'initiation, mais un programme assez complet qui tient compte de très nombreux facteurs. Toutefois, même si vous n'êtes pas un familier du genre, vous vous prendrez sans doute au jeu grâce à la clarté de la présentation, pour peu que vous fassiez l'effort d'étudier sérieusement la notice. Fort heureusement, celle-ci n'est pas trop épaisse et l'essentiel a été traduit en français.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*wargame*
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	-
Prix	C

Version PC

Il est possible de jouer seul ou à deux et toutes les variables sont paramétrables. Cependant, malgré l'affichage EGA, les graphismes sont peu lisibles et la représentation des unités peu parlante. De plus, l'ergonomie générale du jeu est faible : pour



déplacer une unité, vous devez la ramasser puis la poser ailleurs... Comme il est possible de ramasser plusieurs unités en même temps, on ne sait plus où on peut les déposer ! De plus, le maniement souris est parfois curieux. Ce jeu pourra plaire aux puristes qui désirent un wargame sophistiqué et entièrement paramétrable. Les autres passeront leur chemin.

Jean-Loup Jovanovic

Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	★★
Prix	*n.c.*

Dragon's Lair II

Atari ST disquette Ready Soft

Après le succès de *Dragon's Lair*, voici le retour du héros de Don Bluth dans de nouvelles aventures. La princesse Daphné a été enlevée par un sorcier et, après avoir fui la colère de sa belle-mère, Dirk devra poursuivre son ennemi à travers le temps pour l'éliminer et récupérer sa belle.



Comme dans le programme précédent, vous ne contrôlez pas vraiment votre personnage, mais vous le faites réagir en poussant la manette dans certaines directions à des moments bien précis.
Dragon's Lair II se compose d'une cinquantaine de courtes séquences. Fort heureusement, vous avez la possibilité de sauvegarder votre position.
Une fois de plus, les graphismes sont absolument magnifiques et l'animation excellente, c'est un superbe dessin animé qui tourne sur votre *Atari ST*.



Un programme idéal pour faire une démonstration des capacités de votre ordinateur à votre entourage. Toutefois, il s'agit plus d'une démo que d'un jeu et une fois passé l'émerveillement de la découverte, on se lassera très rapidement de ce programme. Alain Huyghues-Lacour

Type	*jeu interactif*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
prix	*C*

Version Amiga

Cette version de *Dragon's Lair II* ne trahit pas la réputation des logiciels Ready Soft : graphismes superbes, animation de la qualité d'un dessin animé, musiques et dialogues digitalisés excellents... Mais l'intérêt ludique est tout aussi réduit que pour les autres volets car *Dragon's Lair* n'est vraiment pas un jeu. Jacques Harbonn

Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*F*

Out Board

Atari ST, disquettes Loriciel

Cette simulation de course de bateaux off-shore est en fait plus proche du jeu d'arcade que de la simulation. Six parcours, chacun d'entre eux dans une capitale différente, vous permettront de maîtriser cette discipline et de vous préparer au championnat. Des victoires vous donneront les ressources nécessaires pour améliorer votre matériel mais attention aux obstacles semés sur votre chemin. Un programme à



la réalisation convenable mais sans grande originalité. François Hermellin

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Vector Championship Run

Amiga, disquette Impulze



Mettez vos talents de pilote de Formule 1 à l'épreuve sur les six circuits que vous propose ce programme. Il n'y a pas de qualifications, mais vous pouvez vous familiariser avec les circuits avant la course. Votre véhicule est placé en dixième position sur la grille de départ, et il vous faut terminer la course dans les quatre premiers pour pouvoir participer à la suivante. Le contrôle s'effectue par l'intermédiaire du joystick ou de la souris, et vous avez le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques.
Les courses de Formule 1 ne manquent pas sur micro, mais celle-ci séduira encore une fois les fans du genre. Il ne s'agit pas d'une simulation, mais d'une course d'arcade qui offre quand même un certain réalisme. L'animation en 3D surfaces pleines est excellente, particulièrement en ce qui concerne les véhicules. Ce n'est pas un jeu facile, car les commandes sont tellement sensibles que l'on a vite fait d'aller heurter les barrières qui bordent la piste. Cela est assez frustrant au début, mais on parvient à maîtriser son véhicule avec un certain entraînement et cela en vaut la peine.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Gradius III

Superfamicom, cartouche Konami

Après *Gradius* et *Life Force* sur la *NES*, voici le troisième épisode de cette grande saga



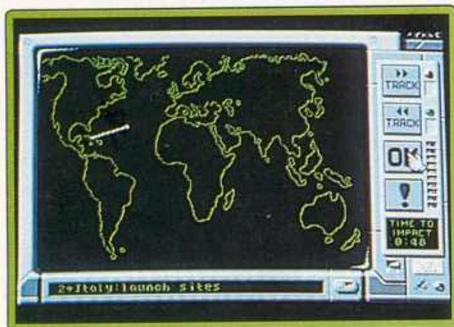
de Konami, sur la *Superfamicom* cette fois. On retrouve le même système d'armes supplémentaires que dans les programmes précédents, mais vous pouvez choisir différentes séquences d'armement. Il faut affronter les escadrilles ennemies ou éviter des obstacles et combattre les traditionnels monstres de fin de niveau.
On attendait avec impatience le premier shoot-them-up sur la *Superfamicom*, d'autant plus qu'il est réalisé par Konami, l'un des maîtres du genre. Mais ce programme est assez décevant compte tenu des capacités de cette nouvelle console. Les programmeurs de Konami sont loin d'être aussi à l'aise que sur la *NES*.
La réalisation laisse à désirer : les grands sprites ont une nette tendance à clignoter, l'animation n'est guère rapide et elle ralentit encore plus lorsqu'il y a beaucoup de sprites sur l'écran. Doit mieux faire !
Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.* ▶

The Final Conflict

Atari ST, disquette Impressions

Ce programme de stratégie vous propose de prendre part activement à la troisième guerre mondiale. Vous avez le choix entre cinq scénarios différents et, pour chacun d'eux, vous pouvez diriger la coalition de votre choix. Il faut diriger vos troupes, sur terre comme sur mer, ou encore lancer des missiles contre l'ennemi.
Il peut également se révéler très utile d'en-



voyer des espions ou de négocier pour se faire de nouveaux alliés. Ne négligez pas non plus de fabriquer de nouvelles armes et veillez surtout à ce que vos troupes aient de quoi se nourrir.
The Final Conflict n'est pas vraiment un wargame, mais un jeu de stratégie assez complexe. Le jeu se déroule en temps réel, ce qui le rend difficile du fait de la variété des mesures à prendre.
Lors des raids de missiles ennemis, vous passez à une bonne séquence d'action pure, qui est un remake du classique d'ar-



cade *Missile Command*. La faiblesse de ce programme provient du fait qu'il n'est pas assez sérieux pour les authentiques joueurs de wargames, tandis que sa complexité rebutera à coup sûr les débutants.
Alain Huyghues-Lacour

Type	**stratégie/action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

Version Amiga

Cette version est identique à la précédente, car la réalisation ne joue pas un grand rôle dans ce type de programme et l'intérêt de jeu n'est pas plus grand ici. A.H.-L

Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

Crazy Cars II

GX 4000, disquette Titus

Très bien notée sur *CPC, ST* et *Amiga*, cette course-poursuite m'a un peu déçu sur la console *GX 4000*. *Crazy Cars II* vous invite à rallier le plus rapidement possible un point de la carte affichée de l'un des Etats des Etats-Unis. Ce jeu possédait, dans ses autres versions, deux qualités essentielles : la possibilité de choisir un itinéraire et de changer de route aux croisements, et la vitalité de sa conduite. Sur la console *Amstrad*, le pilotage est certes difficile, mais l'animation trop lente et la faible vitesse de défilement des arbres ou poteaux ne donnent pas le frisson. En revanche, la gestion des reliefs est respectée :



après les côtes, la route qui se dévoile au dernier moment est une trouvaille. En ce qui concerne l'étude de l'itinéraire, le jeu perd beaucoup de son intérêt car la position de votre voiture n'est pas vraiment signalée sur la carte. *Crazy Cars II* manque enfin de bruitages « moteur » ou » dérapage ». Même si c'est à ce jour la seule épreuve de ce type disponible sur *GX 4000*, je vous conseille d'attendre encore un peu avant de prendre le volant. Olivier Hautefeuille

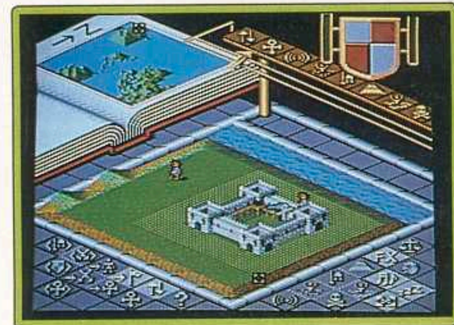
Type	**course automobile**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

★ Populous

Super Famicom, cartouche Imagineer Co.

L'adaptation du jeu original de Bullfrog est une réussite. On retrouve avec plaisir sur cette console le combat manichéen contre une divinité concurrente, afin de dominer différents mondes. Chacun des deux dieux contrôle un peuple différent et affronte l'autre divinité à travers ces derniers. Le jeu est toujours aussi passionnant. Son interface est particulièrement agréable à utiliser. Possesseurs de *Super Famicom*, n'hésitez plus à vous entraîner à devenir maître du monde ! (Ce jeu est encore peu disponible. On le trouve chez Harzardous Area et chez quelques revendeurs). Banana-San

Type	**stratégie**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**E**



Saint Dragon

PC Engine, carte Aicom

Dans ce shoot-them-up, vous dirigez un dragon de combat et vous affrontez toutes sortes d'aliens, ainsi que différents monstres métalliques. Seule la tête du dragon est vulnérable et, avec un peu d'habileté, vous pouvez la placer derrière l'extrémité de son corps, qui arrête les tirs ennemis. Il convient de bien maîtriser cette technique pour survivre aux attaques en masse dont vous faites l'objet dans les niveaux supérieurs.



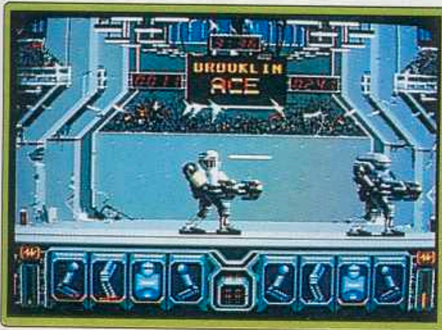
Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade et elle bénéficie d'une jouabilité irréprochable. L'animation est très fluide, mais on regrette toutefois l'absence du scrolling différentiel dont bénéficient les versions micro. Un shoot-them-up pas tout à fait comme les autres, qui séduira les fans d'arcade. Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Metal Masters

Atari ST, disquette Infogrames

Metal Masters vous invite à une série de combats entre robots. Ces derniers sont de vrais monstres, hauts comme un immeuble, un peu à la manière du célèbre Goldorak. Chaque robot est composé d'une série de pièces (corps, bras et jambes) pouvant recevoir diverses armes et protections. Grâce à l'argent gagné dans les tournois, vous pourrez améliorer votre équipement, ce qui est indispensable pour les phases ulté-



rieures. Les robots peuvent se déplacer latéralement mais aussi sur deux plans de profondeur, pour parer aux attaques. La réalisation est d'un excellent niveau. Le graphisme des robots est bien travaillé et l'aspect métallique parfaitement rendu. L'animation rend tout à fait leurs mouvements mécaniques et les bruitages très variés vous plongent bien dans l'atmosphère. De plus, le côté stratégique enrichit vraiment le jeu. Outre le choix des différentes armes, vous pouvez opter pour diverses tactiques de combat, consistant, par exemple, à viser en priorité les jambes de votre adversaire pour l'immobiliser. Seuls regrets : l'action est tout de même un peu trop répétitive et les décors peu variés. Dommage car il manque peu de choses à ce programme pour figurer parmi les hits.

Jacques Harbonn

Type — combat de robots
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — C

Hurricane

PC Engine, carte NEC Avenue

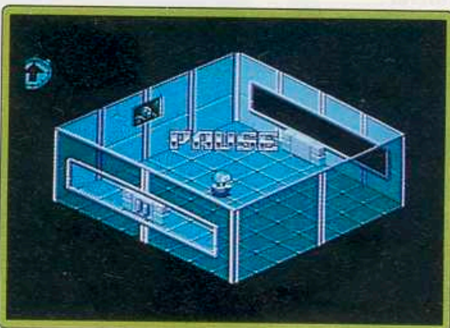
Aux commandes d'un avion de chasse, vous survolez les lignes ennemies en affrontant les chars et les bateaux qui vous mènent la vie dure. Vous augmentez votre puissance de feu en cours de route et, dans les moments difficiles, vous pouvez avoir recours à des super-bombes, ou bien appeler une escadrille à la rescousse.
Ce shoot-them-up à scrolling horizontal, qui s'inscrit dans la lignée de *Battle Shark* et de *Tiger Heli*, ne brille pas par son originalité.



Toutefois, son action très soutenue séduira quand même les fans du genre qui trouveront un challenge à leur mesure. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais les nombreux crédits disponibles permettent à tout le monde de progresser dans le jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Type — arcade
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — D



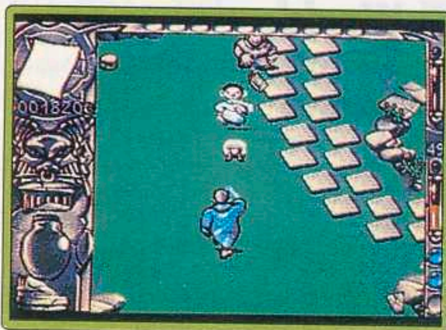
Botics

Amiga, disquette Krysalis

Botics met à profit un thème on ne peut plus vieux puisqu'il s'apparente à *Pong* (et non pas *Pang* !), premier jeu vidéo ayant jamais existé. Bien évidemment, de nombreux éléments ont été remaniés. Vous contrôlez une raquette robot pouvant se déplacer latéralement mais aussi en hauteur, dans une pièce représentée en 3D isométrique. Les murs derrière les joueurs s'ornent d'une petite ouverture, les buts à défendre. Votre adversaire ordinateur va tout tenter pour tromper votre garde, en utilisant en particulier les rebonds sur les murs et le sol. De plus, lorsque la balle ralentit trop, elle est projetée avec violence par l'une des dalles du sol dans une direction aléatoire.
Ce classique des classiques ne manque cependant pas d'intérêt. Le graphisme 3D est parfaitement rendu, avec un bon effet de transparence de certaines cloisons. L'animation est rapide, le match étant même agrémenté d'un spectateur robot qui suit de la tête le déplacement de la balle. Les bruitages aussi sont corrects. Votre raquette répond parfaitement à vos sollicitations. En revanche, il faut une certaine habitude pour bien appréhender la position de sa raquette par rapport à la lucarne. Les différents niveaux de difficulté (buts plus petits et adversaires plus retors) enrichissent le challenge. Un jeu plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord.

Jacques Harbonn

Type — action
Intérêt — 11
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — C



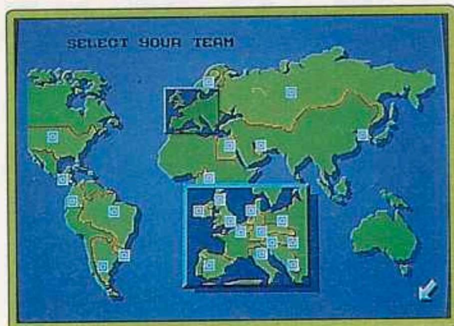
Mystical

PC CGA/EGA, disquettes Infogrammes

Les jeux d'action arrivent en force sur *PC* ! Après *Zeliard* voici *Mystical*, un shoot-them-up français de bonne facture. Magicien novice, vous avez par mégarde égaré les potions et les parchemins de votre maître, qui vous charge de les récupérer. Ces objets ont été répartis sur quatre mondes (divisés chacun en trois parties) dirigés par des dieux plutôt agressifs, et il va vous falloir user de la force. Petit problème : vous n'avez aucune expérience du combat. Vous allez donc devoir utiliser les sorts que vous trouvez au long de votre chemin. Vous voyez votre personnage de dos, et vous le faites avancer en profondeur dans un scrolling vertical.
Les monstres sont nombreux et variés, et vous pouvez soit les éviter soit vous en débarrasser par magie, en les changeant en bonhomme de neige, en les emprisonnant dans des cages magiques ou, plus classiquement, en leur tirant dessus, selon le sort que vous avez en main. A la fin de chaque monde vous devez tuer un « dieu » particulièrement méchant. Les graphismes sont bons mais pas extraordinaires. En revanche, l'animation est très réussie, les sprites sont très gros et votre personnage qui se tortille en avançant est des plus cocasses. *Mystical* n'est pas le programme de l'année, mais il est très distrayant.

Jean-Loup Jovanovic

Type : — action
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★
Prix — C ▶



World Championship Soccer

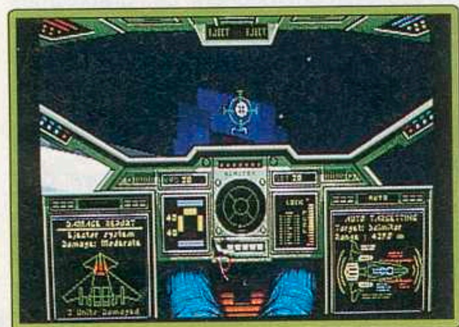
Amiga, disquette Elite

World Championship Soccer vous permet de participer à la coupe du monde de football ou de jouer un match contre l'ordinateur ou un autre joueur. Il s'agit plus d'un jeu d'arcade que d'une véritable simulation sportive, car ce sport a été vraiment simplifié et il n'y a ni fautes, ni penalties.
Alors qu'Electronic Arts adapte des jeux micro sur *Megadrive*, Elite a choisi de faire l'inverse. Ce football est la fidèle conversion du *World Cup Italia 90* de la *Megadrive*, les seuls différences étant que le jeu n'est plus en plein écran et que le mode de contrôle est modifié en raison de l'absence des trois boutons dont disposent les manettes Sega. Mais les micros disposent déjà de *Kick Off*, qui reste ce qui se fait de mieux dans le genre. *World Championship Soccer* offre une jouabilité moins bonne, sans présenter un aussi grand réalisme, et les joueurs se déplacent beaucoup trop lentement. Décevant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Wing Commander : The Secret Missions

PC AT, VGA, MCGA, disquette Origin



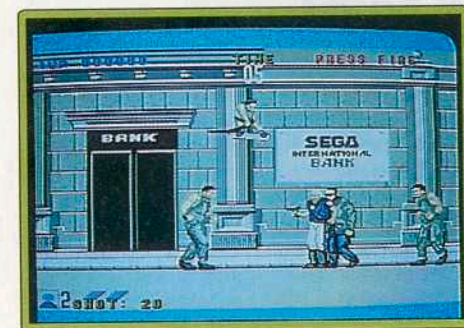
Quelques mois à peine après la sortie du superbe *Wing Commander*, Origin nous propose de nouvelles missions. Le Tiger Claw s'est détourné de sa mission originelle pour porter secours à une colonie, puis attaquer les Kilrathi dans leur propre système. Après avoir installé la disquette, vous pouvez au choix soit utiliser *Wing Commander* normalement, soit vous essayer aux *Secret Missions*, qui vous proposent de nouveaux objectifs et de nouveaux ennemis. Le jeu ne change pas, mais la difficulté a été fortement augmentée.
Les missions sont nombreuses et souvent impossibles : essayez de détruire un croiseur ennemi avec un Hornet, le plus petit des vaisseaux ! Cette extension permet, en outre, d'avoir accès aux quarante missions de *Wing Commander*, et de récupérer vos anciens pilotes dans les nouvelles missions. La difficulté n'apporte malheureusement pas grand-chose (si ce n'est la frustration), et ces « missions secrètes« ne pourront intéresser que ceux qui ont trouvé les missions les plus ardues de *Wing Commander* trop faciles... Jean-Loup Jovanovic

Type	*extention pour* **Wing Commander**
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Eswat

Amiga, disquette US Gold

Cette version est bien loin de valoir la version *Megadrive* que nous vous avions présentée dans le n° 83 de *Tilt*. Vous incarnez un policier émérite qui doit « faire le ménage » dans une ville bourrée de gangsters. Ceux-ci surgissent à l'improviste devant ou derrière vous, ou se postent à une fenêtre en attendant votre passage. A la fin de chaque niveau, un chef aux techniques de combat variées se révèle assez coriace. Vos munitions sont en nombre limité et il vous faudra récupérer impérativement les caisses de cartouche sur votre passage. Le programme n'est pas des plus intéressants. Les gangsters ne disposent que de quelques techniques de combat en dehors des chefs de fin de niveau. De plus, la plupart des attaques peuvent être facilement évitées simplement en s'accroupissant et en tirant.



La réalisation est moyenne, tant au niveau du graphisme (les décors sont trop uniformes dans un même niveau) que de l'animation (lente et assez saccadée) ou des bruitages (limités et peu convaincants). *Eswat* est un shoot-them-up sans réelle qualité, à réserver aux mordus du genre, et encore. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Builderland

Atari ST, disquette Loriciel

Loriciel nous propose avec *Builderland* un logiciel sympathique et original. Vous devez permettre à votre héros d'avancer dans les différents tableaux. La marche du personnage est automatique mais vous devrez rendre possible sa progression en comblant les trous, installant des escaliers là où il faut, détruisant certaines parois, etc. Vous



pouvez stopper l'avance quelques instants pour étudier une situation, mais il faut faire vite car le temps est limité. Certains bonus trouvés en chemin vous aideront à éviter les monstres ou à sortir de certaines impasses. Un monstre coriace vous attend à la fin de chaque tableau pour un petit shoot-them-up. La réalisation est très correcte. Les graphismes sont simples mais efficaces, l'animation fluide et la musique d'accompagnement agréable. Le déplacement des différents éléments pour créer le chemin s'effectue de manière intuitive et rapide, ce qui est important dans ce jeu. Les casse-tête sont variés et de difficulté progressive. Il vous faudra découvrir l'usage de chaque objet, et apprendre à utiliser le même élément à répétition dans certains passages. Un système de code permet de commencer au niveau de son choix. Un excellent jeu de stratégie/action. Jacques Harbonn

Type	*action/stratégie*
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

TILT

MICROLOISIRS

12 numéros
+ 1 calculatrice disquette
pour 229 F au lieu de 428 F
Ça fait tilt !

TILT

AC √ % CEC
M+ M- MRC +/-
7 8 9 ÷
4 5 6 ×
1 2 3 −
0 · = +

12345678.

P O U R V O U S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 12 prochains numéros ainsi qu'une ingénieuse calculette disquette pour 229 F seulement au lieu de 428 F, soit 199 F d'économie.

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément la calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 25 F le numéro, et le numéro double ainsi que le numéro spécial au prix de 29 F le numéro.

J'ai bien noté que la calculette me sera expédiée dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ____________________

☐ Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de Tilt par :
- ☐ chèque bancaire
- ☐ chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_|_|_|

Signature :

Tarif valable pour la France Métropolitaine
Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés

Cette carte d'abonnement est à renvoyer <u>sous enveloppe non affranchie, à :</u>

TILT
LIBRE RÉPONSE
N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15

ECONOMISEZ 199 F

Et découvrez cette calculatrice disquette que nous vous avons réservée.



Cette calculatrice originale en forme de disquette, va faire de envieux autour de vous ! Très pratique, elle effectuera à votre plac tous vos calculs avec la plus grande précision. Cette ingénieus calculatrice signée TILT vous sera envoyée dans une belle pochett noire... en forme de disquette !



Pour profiter de notre offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui la carte d'abonnement ci-contre.

TILT
MICROLOISIRS



White Death

PC EGA, disquettes Internecine

White Death est un jeu que nous propose Internecine. Comme *BlizKrieg* du même éditeur, il s'agit d'un wargame classique utilisant cases hexagonales et tours de jeu. La simulation est encore plus poussée : vous pouvez, par exemple, programmer les intempéries, mais l'ergonomie n'est guère meilleure. Il est incroyable de voir une telle interface en 1991 ! Inspiré d'un wargame de plateau, il met aux prises les Soviétiques et les Allemands sur le front russe en 1942. Six scénarios enneigés vous sont proposés, que vous pouvez jouer seul (vous choisissez votre camp) ou à deux (sur le même ordinateur ou par modem). Les graphismes sont un peu plus lisibles que ceux de *BlizKrieg*, mais le menu a gagné plusieurs options, ce qui complique encore les sélections. Pour les spécialistes du wargame « compliqué ». Jean-Loup Jovanovic

Type _______ *wargame*
Intérêt _______ *11*
Graphisme _______ ★★★
Animation _______
Bruitages _______ ★★
Prix _______ *n.c.*

Wolfpack

Amiga, disquette Mirror Soft

Après la version *PC* (*Tilt* n° 80), *Wolfpack* vous propose de reprendre le contrôle de la flotte sur *Amiga*, pendant la Seconde Guerre mondiale, au côté des Allemands ou des alliés. Les missions sont variées : sous-marins ou destroyers en mission de jour ou de nuit dans diverses situations plus ou moins périlleuses. De plus, vous ne contrôlez pas un seul navire mais une petite flotte, et il vous faudra passer d'un navire à l'autre pour donner vos ordres. Vous disposez, bien entendu, de tout l'équipement utile pour vous diriger, planifier votre attaque sur la carte, analyser votre état, et détruire ou leurrer vos ennemis. La réalisation est plus que correcte. Le système de contrôle automatique peut vous décharger de certaines tâches, pour vous permettre de vous consacrer aux situations difficiles. Les graphismes sont variés et assez fouillés. La gestion tout souris (doublée au clavier) est bien agréable, bien qu'il faille un petit temps d'adaptation pour se repérer. Les bruitages sont variés et nombreux, contribuant bien à renforcer l'ambiance. La possibilité de fin paramétrage des missions et l'éditeur de missions intégré prolongent encore la durée de vie de cet excellent programme (jeu en français). Jacques Harbonn



Type _______ *simulation de combat naval*
Intérêt _______ *17*
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★
Bruitages _______ ★★★★
Prix _______ *C*



Star Control

Amiga, disquette Accolade

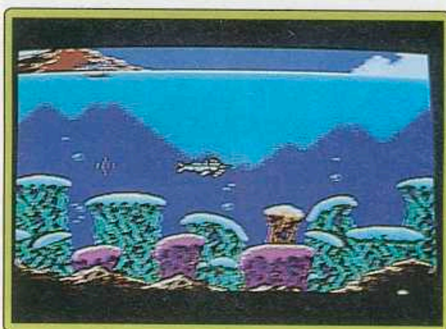
Ce nouveau jeu d'Accolade est un wargame futuriste où différentes missions vous sont proposées : défendre une base spatiale, attaquer un point stratégique, désorganiser l'ennemi avant qu'il ne reçoive des renforts, etc.
Des combats spatiaux en mode arcade, selon une méthode rappelant *Asteroïd*, ont lieu lorsque deux vaisseaux ennemis se trouvent à portée de tir.
La réalisation est correcte sans plus. Si la mise en image est assez variée, avec de nombreuses fenêtres complémentaires, les sprites sont petits et les décors succincts. L'animation est un peu lente et les bruitages trop restreints.
De plus, les possibilités stratégiques sont modestes. En revanche, la gestion des ordres par choix de menu est bien agréable. En fait, *Star Control* risque de décevoir à la fois les amateurs de shoot-them-up parce qu'il n'est pas assez varié et les aficionados du wargame parce qu'il n'est pas assez complet. Dommage car Accolade aurait pu mieux tirer parti de cette idée. Jacques Harbonn

Type _______ *wargame/shoot-them-up*
Intérêt _______ *10*
Graphisme _______ ★★★
Animation _______ ★★★
Bruitages _______ ★★★
Prix _______ *C*

Submarine Attack

Sega Master System, cartouche Sega

Ce shoot-them-up à scrolling horizontal vous met aux commandes d'un sous-marin, au lieu du vaisseau spatial habituel. Vous disposez d'un tir droit et d'un second dirigé vers le haut pour détruire les mines, les sous-marins, mais aussi les bateaux et les hélicoptères qui vous lancent des bombes. Une fois détruits, les bateaux laissent échapper des icônes qui vous permettent d'améliorer votre équipement ou de reprendre de l'énergie, mais il faut être très rapide pour les attraper au passage.
Submarine attack est un shoot-them-up agréable qui change un peu des éternels affrontements dans l'espace. L'action est prenante et il faut bien calculer son coup. L'ennemi ne vous fait pas de cadeaux. Il faut surtout se méfier des mines qui se lancent à la poursuite de votre sous-marin. Alain Huyghues-Lacour



Type _______ *shoot-them-up*
Intérêt _______ *13*
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★★
Bruitages _______ ★★★★
Prix _______ *C*

Rampage

Lynx, carte Atari

A la suite d'un accident chimique, des humains se transforment en monstres destructeurs. Après avoir choisi le monstre que vous désirez incarner, vous commencez le massacre en détruisant toutes les villes américaines, l'une après l'autre. Il faut grimper le long des gratte-ciel en arrachant de larges blocs de béton à coup de poings, tout en dévorant les gens qui passent à votre portée. Méfiez-vous des hélicoptères ▶



et des troupes qui vous attaquent sans relâche. Cette conversion du jeu d'arcade de Bally est soignée, mais *Rampage* a pris un certain coup de vieux. L'action est très répétitive et seuls les plus jeunes y trouveront leur compte, d'autant plus qu'il n'est pas possible de jouer à plusieurs, ce qui était le principal intérêt des versions micro. Un programme sympathique, mais qui manque nettement de punch.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Exterminator

Amiga, disquette Audiogenic

Vous allez tenter de débarrasser les maisons du quartier des différentes vermines et créatures plus ou moins bizarres qui les peuplent. Vous contrôlez une main dotée de multiples possibilités pour détruire ses



adversaires. Selon les cas, vous les écraserez entre vos doigts ou d'un rapide coup de poing ou leur tirez dessus (mais uniquement lorsque votre main touche un générateur latéral). Les créatures détruites font scroller une mosaïque sur le sol, le tableau prenant fin quand un passage est créé. Mais il faudra éviter les piqûres des insectes et les tirs des chars ! La réalisation est d'un bon niveau, même si le décor des différentes maisons est un peu trop uniforme à mon goût. Les créatures sont variées et bien dessinées et les insectes volants bénéficient d'une animation rapide et fluide. Les bruitages, d'un bon niveau, soutiennent bien l'action. Le facteur stratégique apporte une dimension supplémentaire. De plus, l'humour est de la partie (il faut entendre le « splash » des tomates qui se font écraser !). Un bon jeu d'action sans prétention.

Jacques Harbonn

Type	*action/stratégie (un peu)*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



Spin Pair

PC Engine, carte Media Rings

Tetris n'a pas fini d'inspirer de nouveaux clones et le dernier en date se nomme *Spin Pair*. Les pièces tombent dans un récipient et il faut les faire disparaître avant qu'elles ne le remplissent entièrement. Dans cette variante, les pièces tombent par deux ; et il ne s'agit pas de former des lignes, mais de réunir des pièces complémentaires. Le premier bouton modifie les pièces, tandis que le second les fait permuter. *Spin Pair* est un jeu d'action/réflexion passionnant et les possesseurs de la *PC Engine* lui feront le meilleur accueil, d'autant que cette console est l'une des très rares machines qui ne dispose pas d'une version de *Tetris*. Cela dit, il ne s'agit pas d'une simple copie de ce classique, car le jeu est encore plus riche et bien plus complexe. Une réussite.

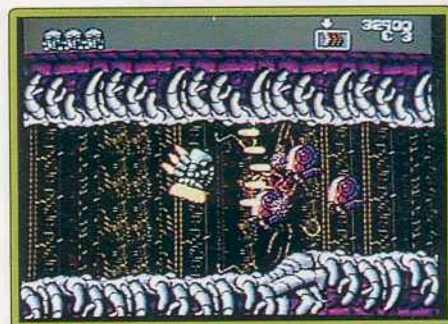
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Atomic Robo Kid

Megadrive, cartouche Treco

Un petit robot de combat affronte des hordes d'aliens déchaînés, à l'aide des différentes armes supplémentaires qu'il ramasse en cours de route. Il est possible de passer de l'une à l'autre à volonté. La plupart des combats se déroulent dans des labyrinthes qui défilent en scrolling multidirectionnel, tandis que les duels contre les



monstres de fin de niveau ont lieu dans un espace clos.
La version *Megadrive* de ce jeu d'arcade est nettement supérieure aux conversions sur micro et même à celle de la *PC Engine*, grâce à une réalisation irréprochable et à une meilleure jouabilité. Le charme particulier de ce shoot-them-up repose avant tout sur la variété des différentes séquences, qui s'enchaînent à un rythme rapide. Les six crédits dont vous disposez devraient vous permettre de progresser assez loin dans le jeu, si vous utilisez judicieusement vos armes en fonction des circonstances.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Out Run

PC Engine, carte Nec Avenue



Au volant d'une Ferrari Testarosa, vous participez à une grande course de rallye qui se déroule sur les routes californiennes. A la fin de chaque secteur, vous avez le choix entre deux itinéraires différents, ce qui apporte une agréable variété à la course.
Près de trois ans après les conversions micros, ce grand classique de Sega fait une arrivée surprenante sur la *PC Engine*. Cette nouvelle version est largement supérieure aux précédentes, mais on reste encore très loin des incroyables performances du jeu d'arcade d'origine.
Le graphisme n'a rien d'extraordinaire,

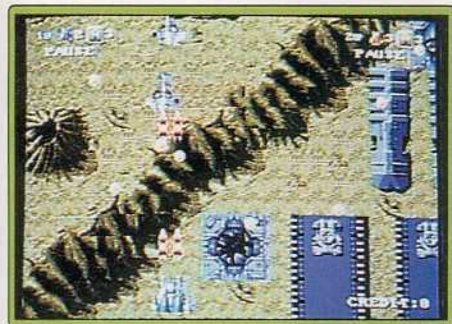
mais cela est compensé par une animation très rapide, qui rend la course excitante. De plus, on appréciera la présence de plusieurs niveaux de difficulté, ce qui est un gage de longévité. *Out Run* fera surtout le bonheur des possesseurs de la *PC Engine GT*, car ce programme est particulièrement à son avantage sur cette console portable.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Battle Squadron

Megadrive, cartouche Electronic Arts

Seul ou à deux, vous vous lancez à l'attaque de la planète Terran, qui abrite les centres de fabrication d'armes d'une race particulièrement agressive. Vous affrontez les ennemis qui patrouillent sur la surface de la planète, afin d'améliorer votre armement.



Une fois que vous êtes suffisamment équipé, vous pénétrez dans les souterrains qui sont encore mieux défendus. Il faut détruire toutes les installations qu'ils renferment et vous pouvez les attaquer dans l'ordre qui vous convient.
Electronic Arts a eu l'excellente idée d'adapter sur *Megadrive* ce programme qui a remporté le Tilt d'or 90 du meilleur shoot-them-up. Cette version est identique à celle de l'*Amiga*, ce qui n'est pas gênant dans la mesure où le programme original bénéficiait déjà d'une réalisation irréprochable. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais la jouabilité est parfaite et il vous est possible de modifier le nombre et la vitesse des tirs ennemis pour vous faciliter les choses. *Battle Squadron* est un programme passionnant et il convient de préciser que c'est le premier grand shoot-them-up pour deux joueurs sur cette console.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*



Super Skweek

CPC, disquette Loriciel

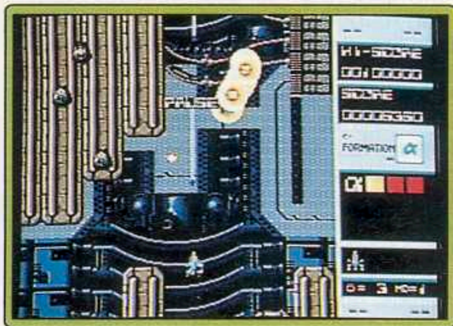
Super Skweek, ou *Skweek 2* pour les intimes, est un excellent logiciel. Cette partie reprend exactement le même principe de jeu que celui du Tilt d'or 89. Votre petite boule de poils va repeindre toutes les dalles de très nombreux tableaux. Les innovations de cette nouvelle partie augmentent encore la richesse du jeu, sans en accentuer pourtant la vitalité. Beaucoup plus de bonus, des tableaux qui se développent sur plusieurs étages, un magasin où l'on peut acheter des armes puissantes, et où il est possible de sauvegarder sa position, un mode deux joueurs, les fanas de la première version peuvent sans hésitation investir dans ce nouveau programme, pour un jeu plus complexe et plus drôle encore. Cette version *CPC* est excellente et conserve toute la vitalité des programmes sur *Amiga* ou *Atari ST*. Un bon investissement, un jeu original à la jouabilité garantie.
Olivier Hautefeuille

Type	*action style pacman*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Dangerous Seed

Megadrive, cartouche Namcot

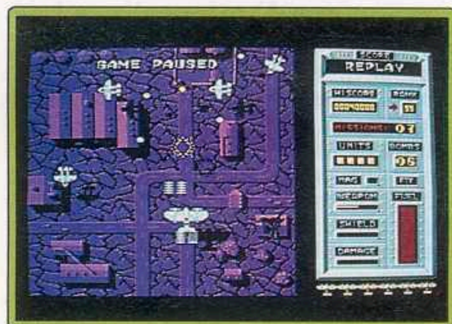
Dans ce shoot-them-up à scrolling vertical des plus classiques, toute l'action se résume à « casser de l'alien » à gogo. Vous disposez pour cela d'un canon dont vous pouvez augmenter la puissance de feu en cours de route, et de quelques bombes qui font de sérieux ravages chez l'ennemi. Il est également possible de reprendre de l'énergie en récupérant des icônes qui apparaissent une fois que vous avez détruit certains adversaires.
Dangerous Seed, jeu assez plaisant, n'offre pas moins de cinq niveaux de difficulté différents. Les graphismes sont assez ordinaires, avec des sprites de petite taille, mais cela est compensé par la vitesse à laquelle ils se déplacent. Un shoot-them-up efficace, mais qui n'offre pas autant d'intérêt que d'autres programmes de Namcot, comme *Phelios* ou le *Dragon Spirit* de la *PC Engine*.
Alain Huyghues-Lacour



Type	*shoot-them-up*
Intérêt	-
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Air Supply

Amiga, disquette Magic Bytes



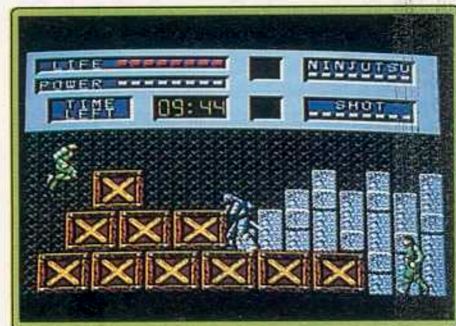
Magic Bytes nous propose avec *Air Supply* un nouveau shoot-them-up à scrolling vertical. Aux commandes de votre avion, vous affronterez des escadrilles d'ennemis variés (avions, hélicoptères, etc.), sans oublier d'essayer de détruire diverses installations et de récupérer les nombreux bonus. Dans certains cas, vous volerez tout à coup à contresens, ce qui augmente d'autant le danger. La réalisation est inégale. Les décors monochromes et l'écran de jeu trop petit ôtent une bonne partie du plaisir. En contrepartie, l'animation des escadrilles est étonnante de rapidité et de fluidité et les attaques sont très variées. La maniabilité de votre avion est tout aussi bonne. La bande sonore se compose principalement d'une musique correcte, sur laquelle se greffent quelques bruitages d'action. Un shoot-them-up qui ne restera pas dans les mémoires mais peut pourtant vous faire passer un bon moment.
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

The Cyber Shinobi

Sega Master System, cartouche Sega

Cette fois, Shinobi affronte le gang des Cyber Zeed, qui tente de dérober du plutonium dans des centrales nucléaires. Dans ce nouvel épisode, vous ne disposez plus de vos shuriken et vous êtes donc obligé de vous rapprocher de vos adversaires pour les abattre au corps à corps. En revanche, vous pouvez encore avoir recours à la magie ninja mais, contrairement aux pro-



grammes précédents, celle-ci est plus ou moins puissante selon le nombre d'icônes que vous avez ramassées.
Shinobi est toujours un héros très populaire, mais hélas ce nouveau programme est loin d'être le meilleur de la série. *The Cyber Shinobi* est nettement inférieur à l'original sur *Master System,* que ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt de jeu. Cela dit, c'est un beat-them-all assez sympathique, qui se joue avec plaisir et les nombreux fans de shinobi se battront pied à pied tout au long des six niveaux de ce programme.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*beat-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Mean Streets

Atari ST, disquette US Gold

Après la version *Amiga* (*Tilt* n° 86), voici la version *ST* de cet excellent logiciel combinant avec bonheur enquête policière, simulateur de vol simplifié et scènes de combat. Engagé par la fille d'un grand savant, vous devrez éclaircir le mystère du prétendu suicide de son père. Pour cela, vous devrez vous rendre dans tous les endroits intéressants en pilotant votre speeder (sorte de voiture volante), en fouillant les lieux, en interrogeant les personnes et en vous défendant contre les agressions. La réalisation est excellente, le programme utilisant tour à tour 3D vectorielle pour la simulation de vol et graphisme plus classique mais très fouillé pour les lieux à visiter. De nombreuses animations graphiques et sonores digitalisées renforcent l'ambiance. L'ergonomie de la fouille des lieux est sans reproche, tout se commandant à la souris. De plus, le contrôle automatique du speeder permet éventuellement de se consacrer uniquement à l'aventure. Seuls les combats sont un peu frustrants. Une excellente enquête policière, riche et prenante (jeu en français).
Jacques Harbonn



Type	*aventure/simulateur de vol/combat*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Jones in the Fast Lane

PC CGA EGA, disquette Sierra on Line

200 dollars en poche, un taudis dans le nord de la ville et un petit job au fast-food... Jones prend des cours à l'université, il travaille d'arrache-pied, achète un nouveau costume pour entrer à l'usine, paie son



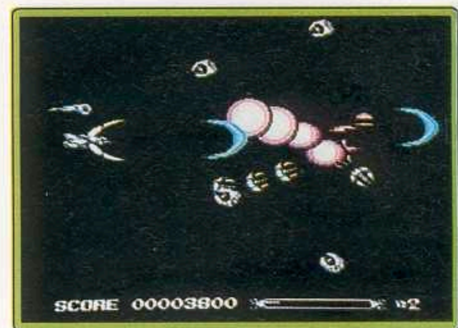
loyer, mange puis, bien plus tard, investit dans l'or, devient président de la banque, profite des beaux quartiers ! De un à quatre joueurs vont ainsi déplacer leur personnage dans les rues de la cité. A chaque tour de jeu, il faut se nourrir, essayer de trouver un emploi mieux rémunéré, payer ses dettes, bref, vivre l'ascension sociale dans ses moindres rouages. Très simple à manier, soutenue par un unique tableau de jeu très bien dessiné sur *PC* et quelques animations savoureuses, cette simulation économique et sociale ne vous prendra jamais la tête. Manié à la souris, la partie est rapide, drôle mais aussi ardue. Contre l'ordinateur ou contre vos amis, un « *petit Sim City* » qui, bien que rédigé en anglais, intéressera les joueurs de tout âge. Pas indispensable mais vraiment sympa.
Olivier Hautefeuille

Type	*jeu de société, simulation sociale*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Violent Soldier

PC Engine, carte IGS

Ce shoot-them-up à scrolling horizontal est de facture assez classique. Vous faites des ravages dans les bases ennemies, protégées par des escadrilles et des tourelles de tir. Vous améliorez votre armement en récupérant des pastilles mais, surtout, vous pouvez ouvrir l'avant de votre vaisseau pour modifier votre tir. Vous utilisez un seul rayon très puissant lorsqu'il est fermé, et



vous balancez trois ou cinq missiles moins puissants lorsqu'il est ouvert.
Ce choix entre un tir puissant ou un balayage plus large est assez original et il est intéressant de passer de l'un à l'autre en fonction des circonstances. Mais c'est la seule originalité de ce programme qui présente des combats sans surprise. La réalisation est soignée et la jouabilité excellente, mais il y a tant d'autres shoot-them-up de qualité sur cette console et celui-ci n'est pas le meilleur.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Command HQ

PC, disquettes MicroPlay

Ce jeu de stratégie vous propose de revivre une des deux guerres mondiales ou bien d'anticiper sur les deux prochaines (censées se passer en 1986 et en 2027) ! Les forces en présence sont simplifiées



puisque seuls deux camps s'affrontent. Par contre le nombre des options est assez important (manœuvres des différents corps d'armée, utilisation des facteurs géo-politique et géo-stratégiques). Un jeu de stratégie qui n'est pas réservé aux spécialistes du genre, tout en conservant une certaine complexité. La souris est conseillée et le programme supporte les normes CGA, EGA et MCGA. François Hermellin

Type	*stratégie*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Bombuzal

Superfamicom, cartouche Tecmo

Ce jeu de plateau, adapté par une équipe d'Infogrames, vous met dans la peau d'un petit personnage chargé de collecter et de faire exploser une série de bombes. Il vous faudra donc faire sauter le plus de cases possibles pour passer au niveau suivant. Ceux-ci sont très nombreux et, au fur et à



mesure que vous progressez, deviennent de véritables casse-têtes. La réalisation, sans exploiter réellement toutes les capacités de cette console, est soignée. Un jeu sympathique, auquel on se laisse rapidement prendre. (Ce jeu encore mal distribué est disponible chez Hafaxdans Axea et quelques revendeurs). Banana-san

Type	*jeu de plateau*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Pilotwings

Super Famicom, cartouche Kemco

Cette simulation est assez variée puisqu'elle vous propose de prendre tour à tour, les commandes d'un biplan, d'une aile volante, d'un deltaplane, d'un jet-pack ou encore d'un hélicoptère. Les simulations sont très réalistes en ce qui concerne l'influence des paramètres extérieurs (vents, position du corps, vitesse). On peut souvent recourir au coprocesseur spécialisé dans l'ani-



mation et la déformation des sprites. Un élément tout à fait spectaculaire ! Ainsi lorsque l'avion bascule, ce n'est pas lui qui bouge mais tout le décor du fond qui vire à 90°. Un seul reproche : les différentes missions n'ont pas de réel objectif à part celui de réussir l'atterrissage et de passer à la prochaine. Le jeu devient vite lassant. (Ce jeu encore peu distribué est disponible chez Hazardous Area, et quelques autres revendeurs). Banana-San

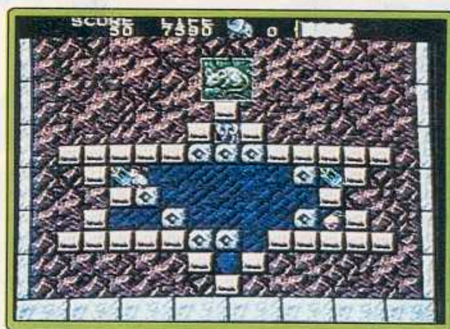
Type	*simulateur de vol*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*E*

Zipang

PC Engine, carte Pack in video

A l'aide d'une baguette magique, qui vous permet de créer ou de détruire des blocs, vous devez ramasser une clé avant d'atteindre la sortie du tableau. Bien sûr, des créatures tentent de vous en empêcher et différents obstacles vous barrent le chemin. Chaque tableau pose de nouveaux problèmes et il faut bien souvent se creuser sérieusement les méninges pour les résoudre.

Zipang n'est autre qu'un remake du célèbre *Solomon's Key*, qui avait remporté quelques succès sur micro il y a trois ans. La ressemblance est vraiment frappante, d'autant plus que certains tableaux sont quasi identiques à ceux du programme original. Mais ne nous en plaignons pas, car *Zipang* est passionnant et exige autant d'habileté que de réflexion. Vous obtenez un code chaque fois que vous terminez un tableau, ce qui



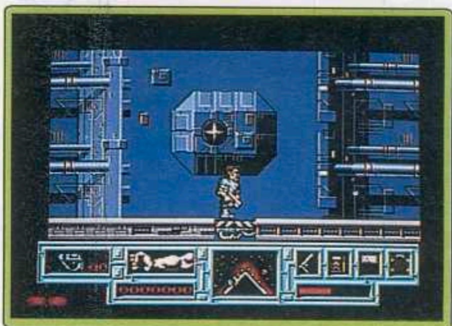
est particulièrement appréciable dans ce type de jeu, mais il convient de préciser qu'il n'est pas évident de recopier les caractères japonais qui le composent...
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Total Recall

Amiga, disquette Ocean

Ce programme qui s'inspire du dernier film de Scharzzenegger présente une alternance entre deux scènes de cette superproduction. Dans la première, vous explorez des plates-formes à la recherche de plusieurs objets, tout en affrontant des gardiens des plus agressifs. Dans la seconde, vous vous enfuyez en taxi tandis que la police vous poursuit. Cette scène est représentée de côté en vue plongeante.
Ocean est de plus en plus habile en marketing, mais on ne peut pas en dire autant



en ce qui concerne les jeux. Une affiche d'un film célèbre peut vous donner envie d'acheter ce type de programme, mais vous serez vraiment déçu quand vous commencerez à jouer. En effet, *Total Recall* n'offre strictement aucun intérêt de jeu, allez plutôt voir le film. Cela s'appelle un attrape-nigaud. Alain Huyghues-Lacour

Type	*marketing*
Intérêt	*6*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Rygar

Lynx, carte Atari

Vous incarnez un héros légendaire dans son combat contre les forces du mal. Vous abattez toutes sortes de créatures monstrueuses à l'aide de votre bouclier magique, que vous lancez en avant ; il vous est également possible de sauter sur la tête de vos ennemis pour les immobiliser un certain temps. Tout au long de cette aventure, vous sautez au-dessus de gouffres et de rivières, sans oublier de ramasser de nombreux bo-



nus au passage. Contrairement à la version *Nintendo* de *Rygar*, il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure/action, mais d'une conversion assez fidèle du jeu d'arcade de Tecmo. L'action est prenante et la progression du niveau de difficulté est bien dosée.
Ce programme est d'autant plus plaisant qu'il bénéficie d'une réalisation soignée, avec notamment de superbes décors, et que la jouabilité est excellente. *Rygar* est le meilleur beat-them-all sur cette console.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Darius II

Megadrive, cartouche Taito

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous explorez toutes les planètes de la galaxie pour en chasser les envahisseurs. Comme dans l'épisode précédent, vous pouvez améliorer votre armement et vous procurer un écran protecteur fort utile. Un énorme poisson métallique vous attend à la fin de chaque niveau et, une fois que vous êtes parvenu à l'abattre, vous avez le choix entre deux nouveaux secteurs, ce qui offre l'avantage de varier les itinéraires.
Le jeu d'arcade original présente la particularité de se dérouler sur deux écrans placés côte à côte, ce qui ne saurait être le cas pour cette conversion.
En revanche, il est regrettable que l'option deux joueurs ait également été abandonnée. Malgré tout, on retrouve dans ce programme les ingrédients du jeu d'arcade et la jouabilité est excellente. Vous avez le



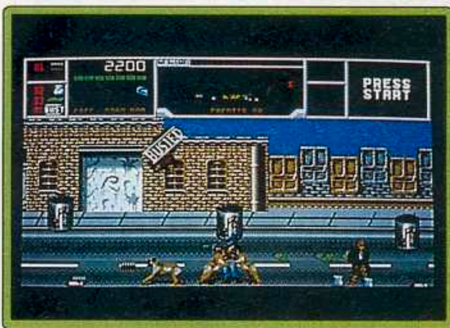
choix entre plusieurs niveaux de difficulté et il est également possible d'opter pour un vaisseau équipé d'un armement de base plus puissant. Un shoot-them-up très agréable.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
prix	*D*

Narc

Amiga, disquette Ocean

Armé d'un fusil-mitrailleur, vous partez à l'attaque des dealers qui infestent la ville. Vous les poursuivez dans les rues, dans le métro et même jusqu'à leur laboratoire secret. Il faut les abattre ou les arrêter ; méfiez-vous de leurs chiens qui sont particulièrement agressifs. Il est préférable de jouer à deux, ce qui augmente sensiblement vos chances de survie.
Le jeu d'arcade de Williams est magnifique et cette conversion est également assez

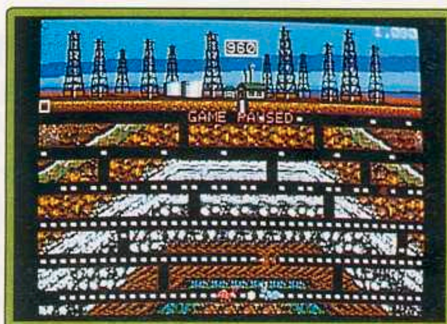


soignée au niveau du graphisme. Hélas, on ne peut pas en dire autant de la jouabilité qui laisse franchement à désirer : votre personnage passe son temps à servir de repas aux meutes de chiens, ce qui est particulièrement frustrant.
Il faut s'accroupir pour abattre les chiens, mais la plupart du temps on rate son coup et on avance vers le devant de l'écran pour se faire mettre en pièces. Le jeu d'arcade comportait un bouton servant à s'agenouiller, mais ici il est presque impossible de faire fonctionner cette commande à tous les coups. Cela retire beaucoup d'intérêt à ce programme qui, autrement, aurait pu offrir un bon divertissement.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Oil's Well

PC, disquette Sierra on Line



Présenté comme un « jeu d'action pour toute la famille » par Sierra, *Oil's Well* risque bien de n'intéresser que votre chat ! Vous dirigez une foreuse flexible à la recherche de pétrole, et vous devez traverser plusieurs niveaux infestés de monstres divers. Entre chaque niveau, vous avez droit à une petite scène animée où Slater, le pétrosaure, décampe à votre arrivée.
Les graphismes, lors de ces intermèdes, sont très mignons, mais le reste du jeu est plutot fade. La manipulation se fait à la souris ou au clavier, votre seule possibilité étant d'avancer ou de reculer. Si vous rencontrez un monstre de face, vous le mangez ; sinon vous perdez une vie.
Ce petit jeu est bien réalisé mais présente peu d'intérêt, et ne fait pas honneur à Sierra qui nous avait habitué à mieux (dans un autre domaine, il est vrai) !
Jean-Loup Jovanovic

Type	*action*
Intérêt	*11*
Graphismes	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★
Prix	*n.c.*

Cyber Combat Police

PC Engine, carte Face

Vous devez rétablir l'ordre dans un monde futuriste et ce n'est pas un job de tout repos. Des créatures cybernétiques et des animaux mutants vous attaquent de partout, sans vous laisser un seul instant de répit. Face à leurs assauts, vous ne tiendrez le coup qu'en reprenant régulièrement de l'énergie en frappant les capsules qui sur-

SIM CITY

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

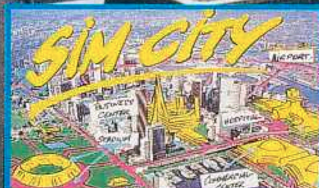
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

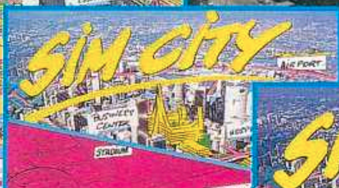
BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

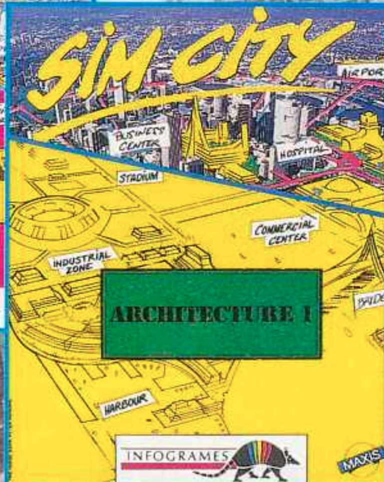
BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment

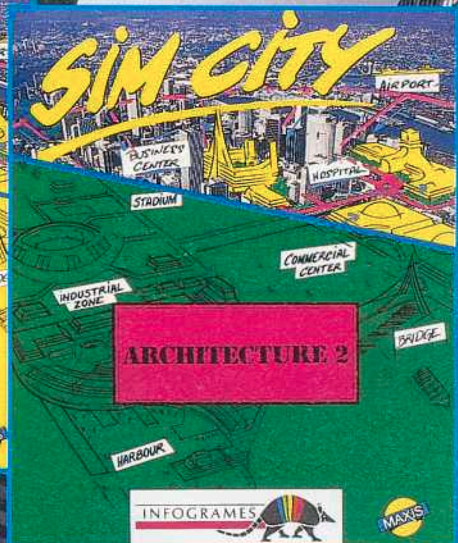
BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.









Maintes fois récompensé, SIM CITY, plus qu'un jeu est un véritable phénomène qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde.

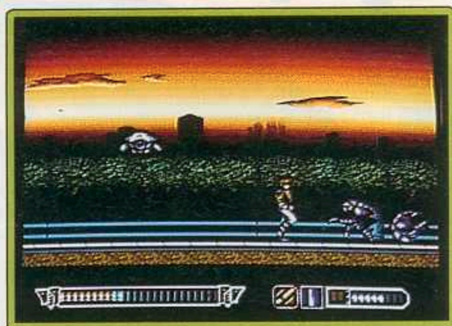
NOUVEAU !!! Maintenant vous ne limiterez plus vos talents de créateur aux cités actuelles : avec ARCHITECTURE 1 (les Cités du Futur) et ARCHITECTURE 2 (les Cités du Passé), vous pourrez diriger aussi bien une Base Lunaire qu'être Shogun ou Shérif.
Et n'oubliez pas qu'avec TERRAIN EDITOR, vous pourrez sculpter dans le moindre détail la cité de vos rêves...

MAXIS

Pour utiliser TERRAIN EDITOR, ARCHITECTURE 1 & 2, il est indispensable de posséder SIM CITY



DISPONIBLE SUR :
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES
MACINTOSH - C64 - AMSTRAD



volent le champ de bataille à intervalles réguliers. Cela exige de bons réflexes lorsque l'on est en plein combat.

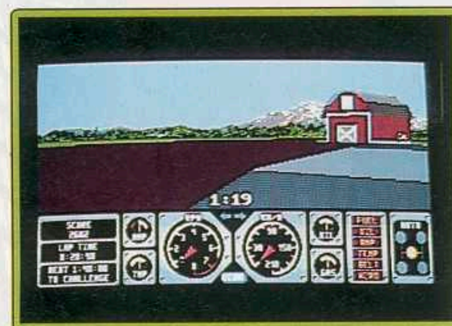
Cyber Combat est la suite de *Cyber Cross*, l'un des premiers beat-them-all sur *PC Engine*. Tous ceux qui ont aimé le premier épisode aimeront le second, car l'action est encore plus frénétique.

On pourrait lui reprocher une action très répétitive, mais c'est généralement le cas des programmes de ce type et les passages de capsules à différentes hauteurs apportent un plus intéressant au jeu. Un beat-them-all pur et dur, à recommander aux inconditionnels du genre. Alain Huyghues-Lacour

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Hard Drivin'

Megadrive, cartouche Tengen



Vos talents de pilote sont mis à rude épreuve sur les deux parcours qui vous sont proposés. Il faut tirer le maximum de votre véhicule sur le circuit de vitesse, et être très précis sur le parcours acrobatique. Comme dans le programme original, vous avez le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques.

Après les sorties sur micros, cette nouvelle version *Megadrive* est encore plus réussie que les précédentes, car l'animation est plus rapide et la jouabilité meilleure. Le réalisme du programme original est bien rendu et il ne manque plus qu'un volant pour que l'on s'y croie vraiment. Une simulation difficile dans laquelle il faut vraiment s'accrocher, mais il est quand même dommage que le jeu ne comporte que deux parcours.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
prix	*D*

Sword of Sodan

Megadrive, cartouche Electronic Arts

Après avoir choisi entre un guerrier et une amazone, vous partez à l'attaque d'une place forte.

Des remparts de la cité jusqu'au plus profond du château où vous attend un diabolique sorcier, il faut se battre avec acharnement pour gagner chaque pouce de terrain. En plus des adversaires de toutes sortes, il faut également déjouer de nombreux pièges pour survivre.



Electronic Arts a choisi la sécurité en adaptant ce grand succès de l'*Amiga* sur la *Megadrive*, mais l'idée n'est pas aussi bonne qu'il y paraît au premier abord. En effet, ce programme a pris un sérieux coup de vieux et ce qui était magnifique sur *Amiga* il y a deux ans est bien moins convaincant sur la *Megadrive* en 1991. Cette version est presque identique à la précédente, bien que les séquences aient été rallongées et que le niveau de difficulté soit nettement plus élevé. Un programme décevant face à des merveilles comme *Shadow Dancer*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Zeliard

PC tous écrans disquette Sierra

On reprochait jusqu'à présent aux *PC* d'être limités aux jeu de rôle, d'aventure et de simulation. Ce n'est plus vrai ! *Zeliard* est un petit bijou d'aventure/action dans le plus pur style des consoles. Il a été programmé par la filiale japonaise de Sierra...

Proche de *Zelda* sur *Nintendo*, *Zeliard* vous met dans la peau d'un jeune héros qui doit sauver une princesse pétrifiée par un méchant. Ce scénario est évidemment prétexte à une suite de niveaux plus tordus les uns que les autres, qui vous font passer de ville en ville par des sous-sols et des couloirs. Ces souterrains sont bien entendu infestés de monstres variés, et les tuer vous permet de gagner de l'expérience (pour monter de niveau) et de ramasser des gemmes (qui



s'échangent contre de l'argent). Dans chaque ville, vous pouvez acheter des armes, armures, potions, vous reposer, changer de niveau et, bien entendu, sauvegarder. Les graphismes sont moyens (MCGA 64 couleurs) mais l'animation est fluide et la maniabilité parfaite : votre petit bonhomme réagit instantanément aux sollicitations du clavier ou du joystick. La vitesse du jeu est paramétrable, ce qui permet d'y jouer aussi bien sur un *PC* de base que sur un *386*. Vous avez le choix entre une petite musique de bonne facture pour un *PC* et/ou des bruitages. Ce jeu est très plaisant et ouvre au *PC* un univers qui lui était inconnu. Un bon jeu.

Jean-Loup Jovanovic

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU
à partir de 999,99 FRS*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*



PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*



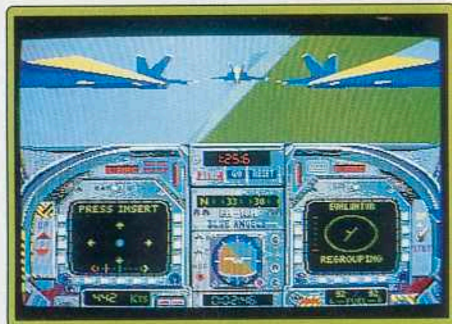
IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

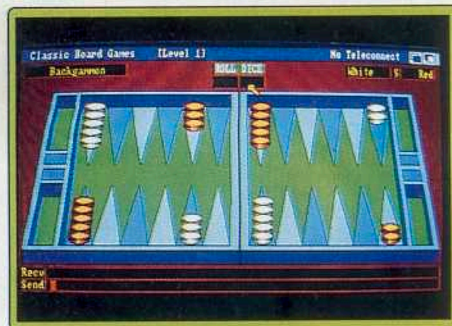
Distributeurs:
ESPAGNE: *TOUR VISION* 34 358 55 86 - BENELUX: *J.P ELECTRONICS* (02)720 93 80 - SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, excellents softs ou compilations et logiciels adaptés d'autres machines comme Galactic Empire *sur* Amiga.



Blue Angels (Atari ST).

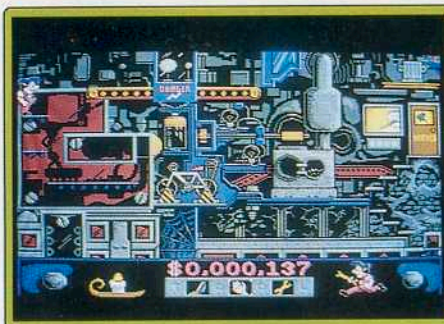


Classic Board Games (Amiga).

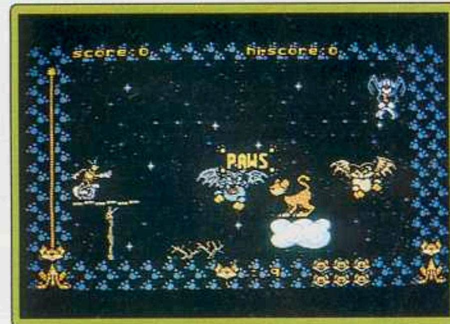


Cougar Force (Atari ST).


Lost Patrol (Atari ST).



Night Shift (Amiga).



Nine Lives (Amiga).

AVIS	LOGICIEL/MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	ALICE IN WONDERLAND Face	PC Engine	Action	★★★★★	★★★★★
Nul	AVENGER Laser Soft	CD ROM NEC	Shoot-them-up	★★★	★★★★
A connaître	BOMBER MAN Hudson Soft	PC Engine	Action	★★★	★★★★
A connaître	BLUE ANGELS Accolade	Atari ST	Simulateur de vol	★★★★	★★★
Bof !	CHAMPION WRESTLER Taito	PC Engine	Simulation sportive	★★★★	★★★★★
A connaître	CLASSIC BOARD GAMES Merit Software	Amiga	Réflexion	★★★★	★★★
A connaître	COUGAR FORCE Tomahawk	Atari ST	Action/aventure/ combat aérien	★★★★	★★★
A connaître	DEATHTRAP Anco	Atari ST	Action/ plates-formes	★★★★★	★★★
Bof !	EAST VS WEST, Berlin 1948	Atari ST	Aventure	★★★★	★★★★★
Bof !	EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER – Audiogenic	Atari ST	Football	★★★★	★★★★
A connaître	GALACTIC EMPIRE Tomahawk	Amiga	Aventure	★★★★	★★★★
A connaître	GEISHA Tomahawk	Amiga	Aventure/action/ réflexion	★★★★	★★★★
Bof !	HELTER SKELTER Audiogenic	Amiga	Action	★★★	★★★★
A connaître	JAIL BREAK Odyssey	Amiga	Casse-briques	★★★★	★★★★
A connaître	KICK OFF II Anco	PC	Football	★★★	★★★
Bof !	LINE OF FIRE US Gold	Atari ST	Arcade	★★★★	★★★★
Nul	LINE OF FIRE US Gold	Amstrad CPC	Action/tir sur cible	★★★	★
A connaître	LOST PATROL Ocean	Atari ST	Wargame/action	★★★★★	★★★★
A connaître	MONDAY NIGHT FOOTBALL Data East	Amiga	Football américain	★★★★★	★★★★★
A connaître	NIGHT SHIFT Lucasfilm	Amiga	Action	★★★★★	★★★★
A connaître	NINE LIVES Arc	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
A connaître	PAPER BOY Mindscape	NES	Arcade	★★★★	★★★★
A connaître	A LA POURSUITE DE CARMEN SAN DIEGO – Broderbund	Amstrad CPC	Aventure éducative	★★★★	–
Bof !	S.C.I. Ocean	Atari ST	Arcade	★★★★★	★★★★
HIT	SIM CITY, ARCHITECTURE 2 Infogrames	PC	Disque scénario	★★★★★	–
Bof !	SLIDING UGA	Amiga	Réflexion	★★★★★	★★★
A connaître	STRIDER II US Gold	Amstrad CPC	Beat-them-all	★★★★★	★★★★
A connaître	STUN RUNNER Tengen	Atari ST	Arcade	★★★★★	★★★★
A connaître	SUPER LEAGUE Sega	Megadrive	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Nul	THUNDERBLADE NEC Avenue	PC Engine	Shoot-them-up	★★★★	★★★
Bof !	TOY SHOP BOYS Victor	PC Engine	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	UN SQUADRON US Gold	Amstrad CPC	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★
Bof !	WINDOW WIZARD Reline	Atari ST	Action	★★★	★★★
Bof !	ZARLOR MERCENARY Atari	Lynx	Shoot-them-up	★★★★★★	★★★★★



Stun Runner (Atari ST).



Window Wizard (Atari ST).



Geisha (Amiga).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	11	D	Dans la forêt, Alice est attaquée par des créatures bizarres. Il faut tirer sur tout ce qui bouge et sauter au-dessus des précipices pour survivre et, à la fin de chaque secteur, vous rentrez dans une maison pour en découdre avec un monstre. La réalisation est soignée et les graphismes agréables, mais rien de bien excitant. A. H.-L.
★★★★	6	D	Dans ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous survolez les lignes ennemies aux commandes d'un hélicoptère de combat. Manque total d'originalité, médiocrité de réalisation : *Avenger* est vraiment un shoot-them-up de seconde zone et c'est une honte de réaliser un programme aussi nul sur un CD Rom. A. H.-L.
★★★★	12	D	Vous vous frayez un chemin dans des labyrinthes, à l'aide de bombes à retardement. Celles-ci vous permettent de vous débarrasser des créatures qui rôdent autour de vous, mais il faut suivre un timing rigoureux et se ménager un itinéraire de repli. Un petit jeu d'action sans prétention, mais assez ludique. A. H.-L.
★★	14	C	*Blue Angels* vous invite à prendre les commandes d'un F/A 18 pour des vols en patrouille. Au programme, de nombreuses figures aériennes impressionnantes et difficiles où la 3D surfaces pleines apporte un grand réalisme. Dommage, en revanche, que l'animation soit un peu hachée et les bruitages médiocres. J. H.
★★★	9	D	C'est la troisième simulation de catch sur la *PC Engine*. Si les Américains raffolent de ce sport, qui n'en est pas vraiment un, on peut douter que beaucoup de joueurs français manifestent le même intérêt. Taito nous a habitués à mieux, car la réalisation n'est guère spectaculaire. Reservé aux inconditionnels. A. H.-L.
★★★	12	C	Ce logiciel réunit trois grands classiques des jeux de réflexion : échecs, dames anglaises et backgammon. La représentation 3D est parfaitement lisible et le programme offre, en sus, la possibilité de jouer par modem. Malheureusement le niveau de jeu reste très moyen. A réserver aux joueurs occasionnels. J.H.
★★★	12	C	Mélange de genres très variés, *Cougar Force* vous invite à piloter un jet ou une moto, ou à explorer des lieux divers gardés par de nombreux défenseurs. Malheureusement cette diversité s'est faite au détriment du fini de chaque phase, en particulier pour le beat-them-all beaucoup trop succinct. J.H.
★★★★	14	B	*Deathtrap* est un bon jeu d'exploration. Graphismes très précis pour une version *ST*, animation rapide (même si le scrolling donne un peu la migraine) et stratégie correcte, la partie motivera le joueur par sa complexité. Mais on est bien loin quand même de *Prince of Persia*. O. H.
★★★★ (cassette fournie)	12	C	Retrouvez une bombe atomique à Berlin en pleine guerre froide. Les graphismes sont superbes, l'ergonomie (icônes) est soignée, la cassette audio fournie avec le jeu met bien dans l'ambiance, mais que les chargements sont longs ! J.-L. J.
★★★★	9	C	Ce football paraît bien terne face au réalisme d'un *Kick Off II* ou aux innovations des nouveaux football 3D. Pourtant, la réalisation très correcte n'est pas en cause (les bruitages digitalisés des vivats de la foule mettent parfaitement l'ambiance). A réserver aux mordus de ce sport pour compléter leur collection. J. H.
★★★★	15	C	La version *Amiga* de ce jeu d'aventure spatiale en 3D surfaces pleines est très proche de la version *PC* déjà testée : graphismes superbes, animation fluide, aventure complexe – et difficile... J.-L. J.
★★★	13	C	Ce jeu combine agréablement aventure, jeu de réflexion type Mastermind, et phase d'arcade dans un climat très érotique ne tombant jamais dans la vulgarité (les scènes sont plus évoquées que montrées réellement). La réalisation est d'un niveau correct, le jeu très varié et le climat torride original. J. H.
★★★	8	C	Vous contrôlez une balle bondissante qui doit écraser en temps limité le monstre vulnérable en évitant soigneusement les autres, sous peine de les voir se multiplier. Si l'idée est amusante, la réalisation médiocre (en particulier les décors) gâche une grande partie du plaisir de jeu. J. H.
★★★★	12	C	Ce casse-briques bénéficie de bonus variés et de briques particulières (mobiles, résistantes, etc.). La réalisation est d'un bon niveau, tant pour l'animation que les bruitages. De plus, l'éditeur prolonge la durée de vie du programme. Mais est-il raisonnable de sortir encore un casse-briques classique en 1991 ? J. H.
–	13	C	L'adaptation *PC* de *Kick Off II* m'a un peu déçu. Les sons Ad Lib annoncés ne fonctionnaient pas sur la version testée et ni les graphismes ni la souplesse d'animation n'étaient en rapport avec ce que l'on est en droit d'attendre d'une telle machine. Un bon soft, mais mal exploité ici. O. H.
★★★	10	C	Le jeu d'arcade de Sega ne figure pas parmi les grands succès de cet éditeur et le passage sur micro n'arrange rien. Cette variante d'*Operation Thunderbolt* n'est pas particulièrement excitante, d'autant plus que l'action est très répétitive. La jouabilité est satisfaisante, mais encore faut-il être motivé. A. H.-L.
★★★	5	B	La conversion de *Line of Fire* sur *Amstrad CPC* est une réelle déception. Bien que l'on retrouve l'originalité des autres versions, le jeu est bien trop lent et saccadé sur cette machine pour vous motiver à long terme. Dommage. O. H.
★★★★	12	C	Ce wargame mêlé d'action vous plonge en pleine guerre du Viêt-Nam. Perdu en zone ennemie, vous devez ramener votre patrouille à la base. Si la réalisation est sans reproche avec des images superbes et des phases d'action bien traitées, la trop grande lenteur de déroulement casse le rythme du jeu. J. H.
★★★★★	11	C	Ce logiciel vous invite à participer à un tournoi de football américain, contre l'ordinateur ou un ami. La réalisation est d'un excellent niveau avec une 3D bien rendue, une animation fluide et de nombreuses digitalisations vocales. Mais l'intérêt est limité par le sujet lui-même. J. H.
★★★★	14	C	Ouvrier dans une usine de robots, vous devez surveiller la gigantesque machine couvrant plusieurs écrans, repérer et réparer au plus vite toutes les pannes. Le jeu est original et la réalisation d'un bon niveau mais la barre de difficulté est trop haut placée. J. H.
★★★	14	C	Votre héros chat, armé de son yo-yo, va libérer ses copains prisonniers dans un dédale rempli de pièges et de créatures hostiles. Le jeu est varié et la réalisation d'un bon niveau, en particulier l'animation du chat quand il saute et se raccroche à un rebord, ou quand il nage. Un jeu prenant et difficile. J. H.
★★★★	12	D	En dépit de son âge, ce classique d'arcade d'Atari Games tient encore honnêtement le coup, en raison de son originalité. Toutefois, cette conversion n'est pas la meilleure, car la réalisation n'est pas totalement convaincante. On s'amuse quand même, surtout lors des parcours de vitesse. A. H.-L.
★★	13	B	A mi-chemin entre l'aventure et le soft éducatif, ce programme s'adapte très bien aux possibilités du *CPC*. Pas d'animation, mais des graphismes très précis, les plus jeunes mèneront ici des missions intéressantes. A noter, le petit atlas de poche fourni avec le soft. O. H.
★★★	11	C	Cette conversion du jeu d'arcade de Taito n'est pas très convaincante. C'est l'originalité de son concept qui a fait le succès de *Chase H.Q.*, mais maintenant la recette est usée. La seule innovation repose sur le fait que vous pouvez tirer sur le véhicule des fuyards, mais cela ne justifie pas un nouvel achat. A. H.-L.
–	15	C	Ce disque scénario pour *Sim City* permettra aux possesseurs de ce fabuleux jeu de mettre en place des cités en trois époques et pays différents. L'Asie en l'an 1234, l'Europe en 1491 ou le Far West de 1849, trois bonnes occasions de construire, construire, construire... Génial. O. H.
★★★★★	8	C	*Sliding* vous propose une série de puzzles à reconstituer en déplaçant les différents éléments grâce à une case libre (principe du pousse-pousse). Les dessins sont de grande qualité et la musique superbe, mais l'intérêt du jeu lui-même est limité. A réserver aux inconditionnels des casse-tête. J. H.
★★★	14	B	*Strider II* est très beau sur *CPC*. Les paysages sont variés et colorés, les mouvements de votre personnage superbes, même si l'*Amstrad* a parfois du mal à retranscrire toute cette richesse sans ralentir son animation. Un bon beat-them-all. O. H.
★★★	12	C	Aux commandes d'un bobsleigh futuriste, vous devez parcourir piste et tunnel, évitant les véhicules et ramassant les bonus, tout en maintenant une vitesse suffisante pour terminer dans les temps. Bien que la réalisation soit correcte, on est loin de retrouver la vitesse enivrante du jeu d'arcade. J. H.
★★★★★	13	D	*Super League* est une simulation de base-ball très complète, mais qui exige une sérieuse expérience de ce sport. Il risque de rebuter les novices, mais ceux qui sont prêts à faire l'effort de s'initier y parviendront grâce à la notice qui est assez claire. Et puis, la qualité du graphisme est très stimulante. A. H.-L.
★★★★	6	C	*Thunderblade* est si ancien qu'il est surprenant de découvrir une nouvelle conversion sur la *PC Engine*. Cela dit, on pouvait espérer une version plus efficace que les précédentes, mais c'est loin d'être le cas. C'est moche, ça ne bouge pas très bien et l'on recherchera en vain le moindre intérêt de jeu. A éviter. A. H.-L.
★★★★	10	D	Vous contrôlez trois enfants qui volent dans les airs. chacun d'eux dispose d'une arme particulière, mais seul celui qui est en tête tire, à vous de les faire permuter. Le combat qui vous oppose aux tanks et aux avions ennemis est des plus classiques (des enfants à la guerre, beurk ! NDSR). A. H.-L.
★★★	14	B	Un jeu très lent sur *CPC*, mais qui conserve du même coup toute sa richesse graphique (les décors sont superbes pour la machine) et scénique (richesse des armes, des scénarios). *UN Squadron* est un shoot-them-up passionnant qui ne décevra pas les amateurs du genre. O. H.
★★★	8	C	Vous incarnez un laveur de carreaux qui doit parvenir à faire son travail en dépit des locataires peu compréhensifs qui ouvrent leur fenêtre inopinément ou jettent divers objets par les fenêtres. La réalisation reste assez médiocre et l'on se croirait plutôt dans un jeu 8 bits datant de quelques années. J. H.
★★★★★	9	C	*Zarlor Mercenary* est un shoot-them-up à scrolling vertical dans lequel vous survolez le territoire ennemi en tirant sur tout ce qui bouge. Au premier abord, on est séduit par la qualité de la réalisation et par le graphisme. Mais, passé le plaisir de la découverte, il ne reste qu'un soft classique et ennuyeux. A. H.-L.

Minuit l'heure du crime, un bruit dans la cuisine...



Angoisse, mystère, suspense... Emule à la fois des héros d'Agatha Christie et d'Isaac Asimov, l'aventurier micro doit résoudre des énigmes, combattre des adversaires rusés et sans pitié, déjouer les pièges qui s'ouvrent sans cesse sous ses pas, rassembler les objets ou les indices et suivre la piste qui l'amènera enfin à découvrir l'assassin, chasser les extra-terrestres ou délivrer la belle princesse (rayer la mention inutile). Jacques Harbonn vous propose une sélection des meilleurs jeux d'aventure du moment...

Les jeux d'aventure sur micro ne cessent de s'enrichir. Beaucoup d'eau a coulé sous les ponts depuis les premières aventures en mode texte, bien que certaines étaient loin d'être inintéressantes, celles d'Infocom par exemple. Les genres se sont diversifiés : aventures graphiques classiques ou animées, enquêtes policières où les dialogues et les relations avec les personnages sont de grande importance, aventures mêlées de jeux de rôle ou encore aventures en vraie 3D calculée relevant plus de l'exploration. Pour ce challenge, nous avons limité notre choix aux aventures classiques dans l'esprit, c'est-à-dire celles où la découverte et l'utilisation des objets revêtent une certaine importance. Des programmes comme *Murders in Space*, *Damocles* ou *Xenomorph* ont ainsi été écartés, non pas du fait de leur niveau (plus que correct), mais pour conserver une certaine homogénéité et, par là même, de meilleures possibilités de comparaison. Nous avons

fixé notre choix sur cinq logiciels aux thèmes très divers : tout d'abord les trois nominés aux Tilt d'Or 91, à savoir *Maupiti Island* de Lankhor, *Operation Stealth* de Delphine Software et *Colonel's Bequest* de Sierra, complétés du plus ancien mais toujours excellent *B.A.T.* d'Ubi Soft et du tout nouveau *Elvira* d'Accolade (que vous retrouverez d'ailleurs sous la rubrique SOS aventure de ce même numéro). *Operation Stealth* et *Colonel's Bequest* sont toutes deux des aventures animées où vous voyez votre personnage évoluer au milieu des décors. Les trois autres programmes proposent des images fixes, complétées cependant d'un certain nombre d'animations.
Deux choses sont à remarquer. Tout d'abord, ces programmes tournent sur les trois micros les mieux implantés pour le jeu, à savoir l'*Atari ST*, l'*Amiga* et le *PC*. Les consoles 16 bits, quelles que soient leurs performances, n'offrent pas pour l'instant d'aventure de niveau comparable. Toutefois cette situation pourrait fort bien évoluer à l'avenir, comme on a pu l'observer pour les jeux de stratégie pure ou mêlée d'action et les jeux de rôle classiques. Ensuite, sur ces cinq programmes, trois sont français. Il ne s'agit en aucun cas de chauvinisme mais, si dans le domaine du jeu d'action, les logiciels français peuvent rarement prétendre à la même qualité que leurs équivalents anglo-saxons, les équipes françaises n'ont rien à apprendre dans le domaine du jeu d'aventure. Analysons maintenant les différents aspects qui départagent ces cinq logiciels.

LE THEME

Maupiti Island nous propose une nouvelle aventure policière menée par le célèbre détective Jérome Lange, celui qui vous a permis de résoudre les mystères du *Manoir de Mortevielle*. Vous vous retrouvez sur une île en compagnie d'une douzaine de personnages plus ou moins louches. La jeune Marie, disparue depuis peu, semble être tombée entre les griffes de trafiquants d'esclaves. La traite des blanches serait-elle de nouveau à l'ordre du jour ? A vous de résoudre cette énigme. En fait, on ne comprend pas grand-chose au début et les pièces du puzzle vont se mettre en place grâce aux indices collectés dans les premières minutes de jeu. Bien entendu, il faudra faire preuve d'un certain doigté si vous ne voulez pas vous retrouver aux fers dans la cale d'un bateau.
Dans *Operation Stealth*, vous allez plonger dans une sombre affaire d'espionnage. Vous y incarnez un agent américain, John Glames. Le Stealth Fighter, fleuron de l'aviation, a été volé ! Le K.G.B. ne semble pas en cause et les soupçons se tournent plutôt vers le Santa Paragua. En effet, le président, jusqu'alors démocrate et éclairé, s'est métamorphosé en un dictateur sans pitié. Dès le début, vous devrez agir avec circonspection pour ne pas terminer votre enquête dans les sombres geôles du pays. Ainsi, il est capital de connaître l'état actuel des relations du Santa Paragua avec les autres Etats. Riche de cette information et de votre équipement d'espion, vous serez à même de fabriquer un faux passeport, indispensable pour sortir de l'aéroport où commence le jeu.
Colonel's Bequest vous propose aussi une enquête policière. Vous incarnez une jeune femme, Laura, invitée par une amie sur une île appartenant au colonel Dijon. Vous y serez en compagnie de sa famille, réunie au grand complet. Tous ces personnages sont plus suspects les uns que les autres et, entre eux, l'inimitié et la haine sont plus fréquents que les amitiés sincères. Assez rapidement (au cours du premier repas présidé par le colonel), celui-ci fait part de son intention de faire hériter sa famille. Lors de votre exploration, vous risquez fort de passer à coté d'indices capitaux si vous allez un peu trop vite. Les crimes vont alors de multiplier et vous-même n'êtes pas à l'abri d'une tentative d'assassinat (un superbe clin d'oeil à *Psychose* pour la scène de la douche). Les accidents mortels sont en revanche plus faciles à éviter. Ainsi, dans la chambre qui vous a été attribuée, vous n'allez pas tarder à découvrir une petite porte qui donne sur un sombre toboggan. Si, en dépit des mises en garde voilées du programme, vous décidez de l'explorer, c'est la mort immédiate !
Les deux autres programmes quittent l'univers réaliste pour un monde totalement imaginaire. Ainsi, dans *B.A.T.* , l'histoire se place dans un futur assez lointain, l'année 2192. L'univers entier est colonisé et les Terriens ont fondé un service spécial pour régler les conflits interplanétaires, le Bureau des affaires temporelles. Agent du B.A.T., vous allez débarquer sur la planète Sélénia, et





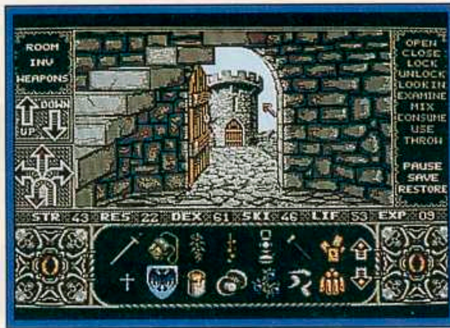
B.A.T. et ses races galactiques.



Colonel's Bequest sur PC.

tenter de mettre la main sur l'infâme Vrangor qui menace de coloniser la planète. La création de votre personnage reprend le principe des jeux de rôle avec l'attribution d'un certain quota de points pour les caractéristiques de base et les aptitudes complémentaires. Si la découverte des objets revêt une certaine importance (armement, objet que l'on pourra vendre), c'est surtout au niveau des relations et des dialogues avec les autres races que se place cette aventure. Chaque espèce rencontrée possède son caractère et sa langue propre, et votre ordinateur intégré va se révéler capital pour les traductions, et pour bien d'autres choses d'ailleurs.

Elvira reprend lui aussi le principe des jeux de rôle pour l'attribution des caractéris-



Les superbes graphismes d'Elvira.

tiques de votre héros, mais cette création est entièrement gérée par le programme. Vous devez aider la belle et plantureuse Elvira à rétablir l'équilibre du Bien et du Mal. Le ton est donné par l'atmosphère angoissante proche des films d'horreur. Cela commence mal : vous vous faites rapidement jeter au fond d'un sombre cachot. Heureusement, Elvira veille et viendra vous sortir de là. Le principal but de l'aventure est de récupérer les ingrédients très variés indispensables à la réalisation des sorts d'Elvira. Mais vous devrez aussi faire face aux nombreux gardes dans des combats simples, mais bien réglés.

- LA RICHESSE DU SCÉNARIO -

Cet élément est bien entendu d'une importance capitale dans les jeux d'aventure. *Maupiti Island* et *Colonel's Bequest* sont les deux grands gagnants dans ce domaine.

Dans *Maupiti Island*, l'enquête combine avec bonheur l'exploration à la recherche d'objets ou d'indices importants et les interrogatoires des personnages pour mettre à jour un point obscur. Le recherche des objets est facilitée par un certain nombre de qualités du soft. Tout d'abord, le graphisme très précis des écrans permet de reconnaître facilement les objets ce qui est loin d'être le cas pour tous les logiciels d'aventure. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'obtenir un complément d'information en « regardant » l'objet. L'icône loupe, que l'on peut promener sur l'écran, agrandit réellement une portion d'image et permet, par exemple, de trouver des indices à moitié cachés comme l'épingle sous le lit ou la broche dans les draps de Marie. Les relations avec les autres personnages sont également très complexes. Votre détective est à même de poser des questions précises, de montrer un objet à un personnage ou de lui opposer le discours d'un autre pour voir ses réactions. Grâce au calepin, géré par le programme, vous pourrez enregistrer les réponses d'un suspect et les réentendre à loisir. Le coté enquête policière a été élevé vers des sommets jusque là inégalés. Il est ainsi possible de demander à chaque personnage son alibi pour un moment précis de telle ou telle journée. Le jeu se déroulant en temps réel, il faudra en tenir compte pour ne pas rater ses rendez-vous. Ce facteur temps intervient aussi pour les demandes d'alibi. Votre détective pourra se cacher dans certaines pièces pour tenter de surprendre une conversation ou un acte suspect ou même suivre une personne sur l'île pour vérifier son emploi du temps. En dernier recours, il est même possible de tenter de soudoyer un témoin ou de lui soutirer quelques renseignements par la force. L'aventure n'est absolument pas linéaire et vous pourrez mener votre enquête à votre convenance, ce qui n'est pas si courant dans ce domaine.

Colonel's Bequest offre lui aussi une grande richesse de scénario, mais reste en-deçà de *Maupiti Island*. Là encore, l'aventure n'est pas linéaire et vous aurez tout le loisir de revenir en arrière pour réexplorer un lieu, ou reposer d'autres questions à un membre de la famille. L'interrogatoire des personnages vous permettra de mieux appréhender les rapports complexes qui existent au sein de cette famille pour le moins originale. Amitiés, connivences ou, au contraire, haines fa-



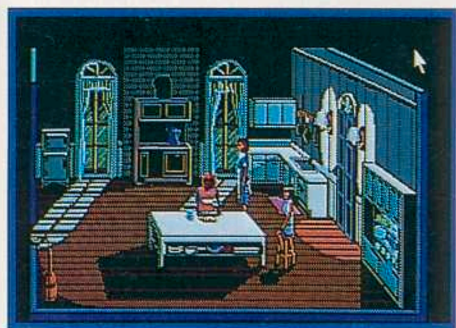


rouches lient tout ce petit monde en un écheveau difficile à démêler. Vous devrez utiliser au mieux les passages secrets qui permettent d'écouter sans être vu, et tenter de vous introduire à l'improviste dans certains lieux pour découvrir une situation intéressante. En revanche, contrairement à *Maupiti Island*, il est ici impossible de filer les personnages. Dès que l'un d'eux sort d'une pièce, il disparaît, même si vous étiez sur ses talons. En ce qui concerne la recherche des objets, les graphismes moyens, propres aux logiciels Sierra, ne facilitent pas la reconnaissance immédiate. En revanche, un simple clic permet de les identifier, et le programme vous évitera de fouiller en vain certains meubles. Les trois autres logiciels se situent globalement au même niveau sans pour autant atteindre la richesse des deux précédents. Dans Operation Stealth, si l'aventure est moins linéaire que les *Voyageurs du temps*, on reste cependant loin de la liberté d'action des autres programmes. On a certes la possibilité de revenir un peu en arrière effectuer une action importante. Mais, en fait, le jeu se déroule en différentes phases et cette liberté d'action ne concerne que la phase en cours. En revanche, deux points sont à porter au crédit du programme. Tout d'abord les morts violentes et imprévues sont quasiment inexistantes. Certes le trépas est assuré si vous pénétrez dans la chambre d'hôtel du troisième étage sans bracelet pneumatique. Vous allez alors vous retrouver assez vite au fond de l'eau lesté par une pierre, sans aucune possibilité d'intervention. Mais une sauvegarde régulière évite d'avoir à refaire une trop grande partie de l'aventure.

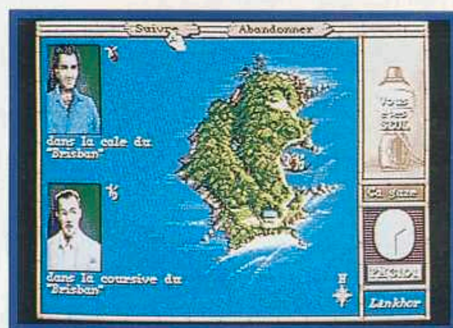
Ces sauvegardes sont aussi conseillées, d'ailleurs, avant de franchir les labyrinthes, à moins que vous ne soyez un as des jeux d'action. Autre point capital : les difficultés ont toutes une solution logique, ce qui peut sembler élémentaire, mais ce qui est loin d'être le cas dans beaucoup de jeux d'aventure. Ainsi, vous pourrez passer la douane à l'aéroport en emportant les bagages d'un autre. Le douanier vous laissera passer une fois. Mais si vous recommencez l'opération, vous irez croupir au fond d'une geôle, car les douaniers peuvent pardonner une méprise mais pas une tentative de vol. De même, après la mort de votre contact tué d'une rafale de mitraillette, il semble judicieux de quitter les lieux au plus vite si vous ne voulez pas vous faire accuser de l'assassinat.

Après avoir été capturé par les agents du K.G.B., votre situation n'est pas des plus brillantes. Ligoté comme un saucisson au fond d'une mine désaffectée dont on a bouché l'issue, vous ne pouvez que vous tortiller comme un ver. En grattant à coté de vous, vous découvrez un objet coupant qui vous aidera à vous débarrasser de vos liens. Cet objet va se révéler être une pioche. Comme la sortie est définitivement fermée, il ne vous reste plus qu'à trouver un autre passage, en cassant une paroi.

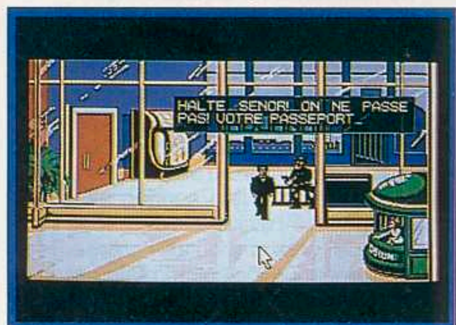
L'aventure s'enrichit aussi d'un certain nombre de phases d'action (la sortie de la mine par le tunnel sous-marin et les différents labyrinthes aux nombreux gardes et portes coulissantes) qui apportent une certaine variété au jeu.



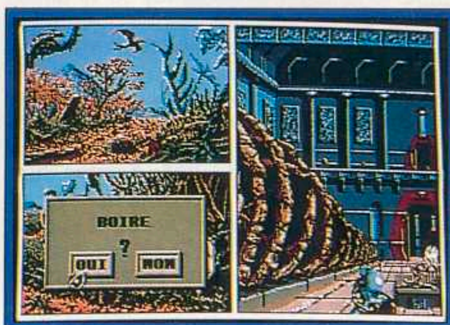
Le colonel en personne.



Maupiti Island : sur les traces du suspect.



Operation Stealth : dur dès le début.



B.A.T. : mise en image variée.

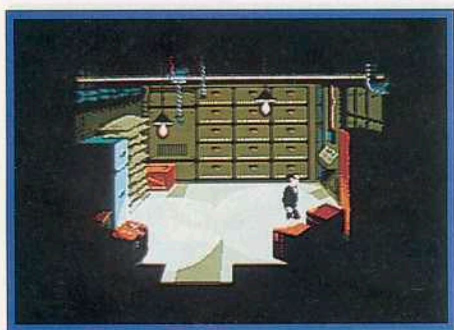


Elvira : du sang à tout instant.



mesure du jeu et dans les combats avec les gardes et autres créatures. Ces combats sont simples mais bien gérés. Ils se déroulent en temps réel et vous devrez choisir rapidement de parer à droite ou à gauche ou de porter un coup en haut ou en bas. Vous pouvez éviter le combat en fuyant avant qu'il ne commence, mais un fois en cours, il faudra obligatoirement en attendre l'issue. Ces combats sont un peu trop fréquents à mon goût et cassent le rythme de l'aventure.
D'autres points sont, en revanche, plus positifs. L'aventure n'est pas linéaire et vous pourrez évoluer à votre guise (en tenant compte évidemment des dangers). De plus, Elvira a son petit caractère et si elle est disposée à vous aider, sa patience n'est pas sans limite. Ainsi, lors de la création des sorts, si vous faites trois erreurs dans la liste des ingrédients, elle vous « zappera » sans espoir de pardon, non sans vous avoir prévenu auparavant.

B.A.T., pour sa part, offre un choix un peu plus restreint au niveau de l'aventure. Vous devez certes trouver et utiliser certains objets mais c'est principalement l'interrogatoire des créatures de rencontre qui vous feront progresser dans votre enquête. Cependant, à mesure que vous obtiendrez des réponses à vos questions, vos possibilités d'action vont s'en trouver améliorées. Par ailleurs, *B.A.T.* est l'aventure qui propose le plus vaste champ d'investigation (pas moins de 1 100 lieux différents !).
Un certain nombre de facteurs enrichissent le jeu. Tout d'abord, le coté temps réel de l'aventure apporte un certain réalisme : il faut ainsi attendre la nuit pour s'introduire dans les maisons de passe, ou se rendre à

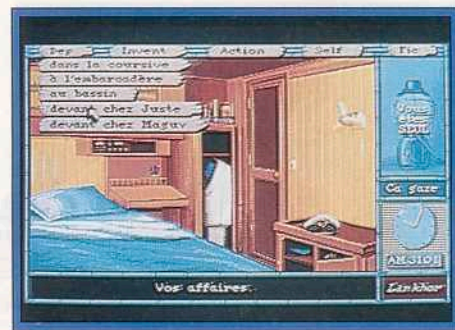


Operation Stealth : un abord original.

l'heure dite pour rencontrer un indicateur. Il faut veiller à la bonne gestion de son énergie en mangeant, buvant et dormant pour récupérer.
L'argent revêt aussi une grande importance et il faudra donc veiller à ne pas dépenser à tort et à travers et à regarnir votre bourse grâce aux différents moyens proposés (jeux de café, marchandage pour vendre au meilleur prix vos acquisitions). Votre ordinateur programmable par quelques ordres simples s'avère ici capital pour vous prévenir à temps. Mais il sert aussi à traduire les langues galaxiennes les plus complexes ou à vous fournir des renseignements sur votre état physique.
L'action est aussi de la partie avec des combats simples mais bien gérés (avec possibilité de fuite en particulier, bien utile quand le combat tourne en votre défaveur, et gestion du nombre de projectiles), des jeux de café pour acquérir quelque argent et même le pilotage d'un vaisseau en fin d'aventure. Enfin, le coté jeu de rôle avec progression des capacités à mesure de votre réussite ne pourra que séduire les amateurs du genre.
Elvira est un peu particulier, avec de bons et de mauvais points. L'aventure elle-même est assez riche et l'on est plutôt submergé par le nombre d'objets récupérables. En fait, seuls certains d'entre eux sont vraiment utiles. Vous pourrez transporter un grand nombre d'objets avec, pour seule limitation, le remplissage complet de vos vastes « poches » et le poids de l'ensemble (le programme vous signale alors que vous risquez de vous fatiguer rapidement). La quête des ingrédients indispensables aux sorts d'Elvira vous oblige à farfouiller un peu partout. Ainsi dans la cabane au fond du jardin, vous allez découvrir un cadavre rongé de vers. Ce n'est pas le moment de faire l'âme sensible, car ces vers interviennent comme élément dans un sort.
Ces enchantements vont vous servir directement. En effet, outre les quelques sortilèges donnés par Elvira au début de l'aventure, vous pourrez utiliser tous ceux que vous aidez la magicienne à préparer. En revanche, certaines morts violentes sont quasi imprévisibles et obligent à de fréquentes sauvegardes. Ainsi, la belle femme que vous découvrirez dans le château va se transformer en un vampire qui vous sucera tout votre sang. De même, le fauconnier apparemment inoffensif dans le jardin induira votre mort si vous l'approchez.
L'aspect jeu de rôle se manifeste à la fois dans l'amélioration des caractéristiques à

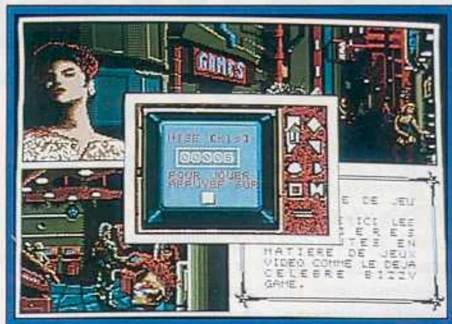
LA FACILITÉ DE JEU

Il ne s'agit pas ici du niveau de difficulté de l'aventure mais de la facilité à se faire comprendre par le programme et d'agir de diverses façons. Quatre programmes se tiennent dans un mouchoir de poche en ce domaine.
Dans *Maupiti Island*, les menus déroulants permettent de choisir facilement une grande variété d'action. La richesse de ces menus autorise presque tout ce qui peut vous venir raisonnablement à l'esprit, sans qu'il soit besoin de taper un quelconque texte. Une facilité supplémentaire vous est offerte : un simple clic droit rappelle l'action



Maupiti Island : le début de l'enquête.

précédente sans avoir besoin de la resélectionner. Cela s'avère vraiment très commode quand on veut, par exemple, fouiller différentes choses dans un même lieu.
Operation Stealth joue lui aussi la carte de la facilité grâce au menu d'actions appelé à la souris. Si le nombre d'ordre est restreint, les possibilités d'action sont en fait assez vastes, grâce à l'utilisation des deux boutons souris pour moduler l'ordre. Deux autres éléments facilitent ce dialogue. Tout d'abord les objets importants sont grossis, ce qui permet de les analyser à loisir. Ensuite, il n'est nul besoin de se trouver à



B.A.T. : jouer pour gagner.



Operation Stealth : attention, danger !

proximité d'un objet pour l'examiner. Le programme se charge tout simplement de vous l'approcher automatiquement avant d'exécuter votre ordre.
Cela change agréablement des aventures Sierra où ce genre d'ordre amène une réponse du style : « Vous êtes trop loin de l'objet ». Quant aux déplacements de votre personnage, ils sont commandés par vos incitations souris sans qu'il soit besoin de trop viser pour passer une porte par exemple.
B.A.T. s'inspire du même principe de choix à la souris mais les possibilités d'action sont ici plus limitées. En revanche, le curseur « intelligent » change de forme en fonction de sa position sur l'image pour vous signaler les issues, les dialogues possibles, les interpellations ou les actions. Ce système fait gagner un certain temps, car il n'est plus besoin de chercher précisément ce qui est important, mais de balayer l'image avec le curseur.
Elvira propose encore une fois le choix d'action à la souris, mais complété cette fois d'une initiative originale. Un bon nombre d'actions possibles sont présentées, mais seul un petit nombre d'entre elles sont illuminées (sélectionnables), ce qui évite de perdre du temps en essais infructueux. Le choix de la direction à prendre peut s'effectuer sur la rose des vents mais aussi, le plus souvent directement, sur l'image des lieux.
Dans le même ordre d'idée, lors des combats, les actions d'attaque et de parade sont prises en compte indifféremment dans les menus ou sur l'écran de bataille. Un bon point encore pour l'oeil qui vous signale une attaque dans le dos. La récupération des objets aussi est facilitée. Un clic sur l'image transforme le curseur en une main qu'il suf-



Elvira : des morts nombreuses et variées.

fira de placer sur l'inventaire pour prendre l'objet. Si l'objet ne peut être transporté, ce même clic n'amènera qu'une description plus précise de ses caractéristiques.
Le dernier programme de ce challenge, Colonel's Bequest, est un peu à la traîne dans ce domaine. Certes, il dispose de certaines facilités pour rappeler la dernière commande ou raccourcir la frappe. Mais ces dialogues texte ouvrent la porte aux incompréhensions de l'analyseur de syntaxe (assez rares heureusement). D'autres points sont plus agaçants. Il faut vraiment « viser » pour franchir certaines portes représentées en perspective fuyante. De plus, contrairement à *Operation Stealth*, il faut impérativement se placer juste à côté d'un objet pour pouvoir l'utiliser de manière quelconque.

LE GRAPHISME ET L'ANIMATION

Le graphisme a acquis une importance de plus en plus grande dans les jeux d'aventure, au point qu'une aventure uniquement textuelle devient difficilement envisageable de nos jours, quel que soit l'intérêt du scénario. Cette évolution s'est faite à la fois grâce à l'amélioration des capacités graphiques des micros et au passage à la disquette comme support de stockage.
Encore une fois, Maupiti Island se place particulièrement bien dans ce domaine. Les graphistes de Lankhor ont effectué un véritable travail d'artiste. Les écrans de *Maupiti Island* allient en effet une esthétique superbe à une grande richesse de détails. En outre, de fréquentes animations viennent compléter l'image pour renforcer l'ambiance : souris qui traverse la coursive du bateau, ventilateur qui tourne, etc.
Elvira se situe juste derrière. La plupart des images sont bien travaillées et certaines véritablement impressionnantes (résultant semble-t-il d'images digitalisées retravaillées, comme le chef des gardes à l'aspect inquiétant). Certaines actions donnent lieu à des séquences animées souvent remarquables. Là encore l'utilisation d'images digitalisées permet d'accentuer le réalisme. D'autres animations sont plus restreintes



(vers qui grouillent sur le cadavre, préparation des potions par Elvira) mais apportent une certaine variété au jeu.
B.A.T. se place aussi très bien. Si les images sont en général un peu moins jolies (à mon avis) que celles de *Maupiti Island*, elles sont tout aussi riches de détails. De plus, la mise en image très variée utilisant à fond la carte du multifenêtrage rompt la monotonie engendrée par un cadre immuable. Les nombreuses animations complémentaires (oiseau qui s'envole dans le parc, personnage qui passe, boule lumineuse qui disparaît



Maupiti Island : dans les marais.

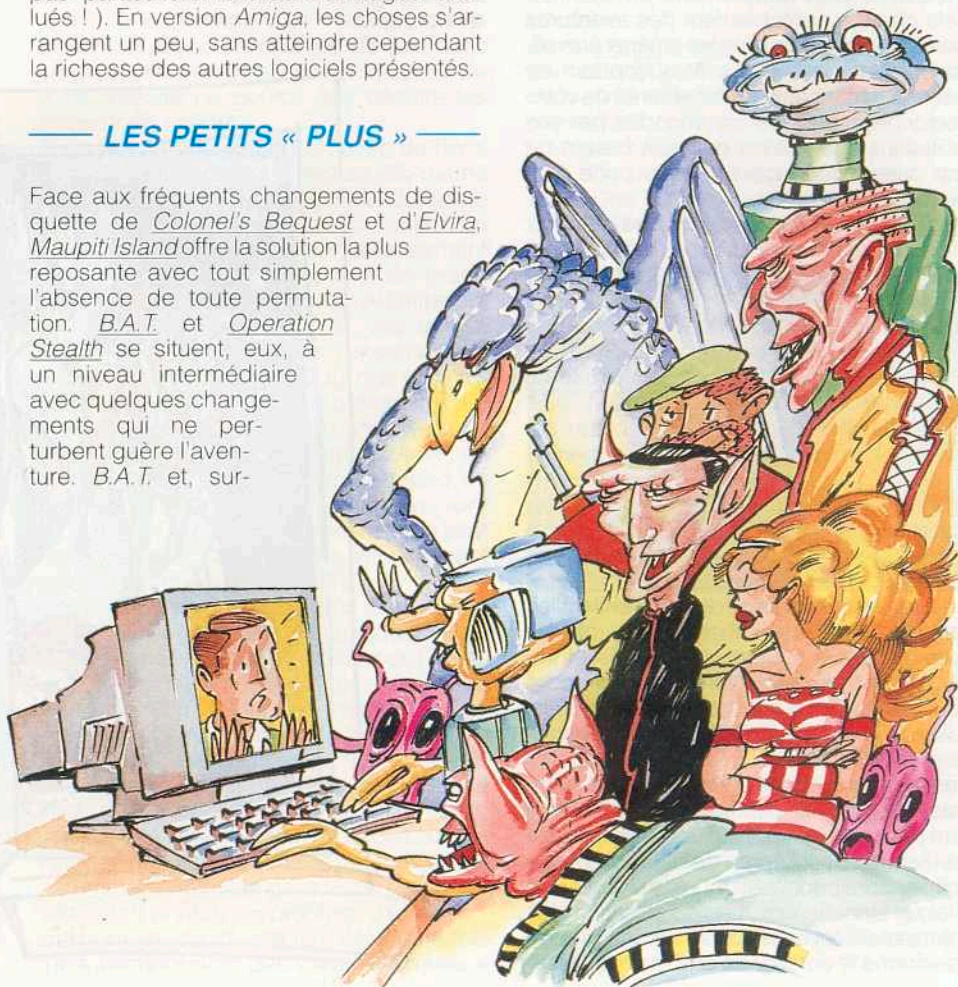
soudainement par une porte) complètent la riche ambiance des images.
Operation Stealth est un peu en dessous, tout en restant excellent. Si certains décors sont superbes, d'autres écrans sont un peu moins fouillés et surtout les détails sont en général peu nombreux. En revanche, ce logiciel offre une certaine variété dans sa mise en image, l'animation de votre personnage est sans reproche (fluide et assez rapide) et quelques séquences animées viennent s'intercaler dans le cours de votre aventure.
Face à ces quatre logiciels , les dessins de Colonel's Bequest apparaissent bien grossiers bien que paradoxalement très riches en détails. Coté animation, on retrouve cette dissociation. L'animation de votre personnage sur *PC 386* est de vitesse correcte, mais sur *Amiga*, il (ou plutôt elle) se traîne lamentablement. En revanche, les animations complémentaires sont vraiment très nombreuses et soutiennent bien l'action.

LES BRUITAGES

La palme des bruitages revient sans conteste à Operation Stealth en version *ST* Midi. Quasi toutes les actions que vous entreprendrez ou qui surviennent dans le jeu sont ponctuées de superbes bruitages au réalisme saisissant. Les bruitages sur *Atari ST* non Midi et sur *Amiga*, s'ils sont moins impressionnants, restent d'un bon niveau.
Dans Maupiti Island, chaque lieu dispose de son propre fond sonore (bruit des vagues, bruissement du ventilateur, etc) et la plupart des actions sont accompagnées des bruitages correspondants. De plus, les réponses des personnages s'effectuent par une synthèse vocale parfaitement compréhensible et de nombreux morceaux de musique digitalisée, superbes et variés ponctuent l'aventure. Que demander de plus !
Le cas d'Elvira est un peu plus complexe. Dès le début de l'aventure, la bande son vous plonge parfaitement dans l'ambiance avec l'horloge qui égraine ses coups, les hululements de la chouette (à moins que ce ne soit un hibou !) et une excellente musique vraiment angoissante. Si la qualité du soutien musical ne va pas se démentir tout au long du jeu, les bruitages d'action sont trop rares. On a certes l'occasion d'entendre de bonnes digitalisations vocales lors de certains dialogues avec Elvira, le claquement des portes ou le ferraillement des épées au combat, mais la plupart des actions s'effectuent silencieusement.
On peut faire le même reproche à B.A.T. Certes, les musiques sont aussi superbes que variées et la carte sonore offerte avec la version *ST* lui confère une qualité sonore excellente. Mais la fidélité des quelques bruitages d'action ne peuvent suffire à faire oublier leur rareté, ce qui gâche un peu l'ambiance.
Colonel's Bequest est un peu à la traîne dans ce domaine. En version *PC*, les bruitages sont rares et de piètre qualité (il faut dire que le *PC* sans carte sonore ne se prête pas particulièrement aux bruitages évolués !). En version *Amiga*, les choses s'arrangent un peu, sans atteindre cependant la richesse des autres logiciels présentés.

LES PETITS « PLUS »

Face aux fréquents changements de disquette de Colonel's Bequest et d'Elvira, Maupiti Island offre la solution la plus reposante avec tout simplement l'absence de toute permutation. B.A.T. et Operation Stealth se situent, eux, à un niveau intermédiaire avec quelques changements qui ne perturbent guère l'aventure. *B.A.T.* et, surtout, *Elvira* sont des programmes où l'atmosphère puissante envoûte complètement le joueur, un peu à la manière de *Loom*. Enfin, *Operation Stealth* est imprégné d'un certain humour. Le dialogue entre les deux agents du K.G.B. qui vous kidnappent vaut à lui seul son pesant d'or !
En conclusion, que choisir ? Eh bien, Maupiti Island mérite tout à fait son Tilt d'or. Si vous vous sentez une âme de détective, ce logiciel est fait pour vous. Il possède tout ce que l'on peut demander : scénario d'une grande richesse, graphismes très jolis et très fouillés, bruitages variés et de qualité, ergonomie sans reproche.
Operation Stealth est un petit moins réussi, mais se révèle cependant un excellent choix.
Colonel's Bequest compense certaines défaillances par une grande richesse de scénario (l'intrigue évolue à mesure de l'aventure, tout comme *Operation Stealth* d'ailleurs) et une interactivité poussée.
B.A.T. et Elvira sont un peu à part et séduiront les amateurs de jeux de rôle et d'aventure. Leur ambiance prenante vous fera vivre le futur ou frissonner dans un monde vampirique. Bref, quel que soit votre choix parmi les cinq programmes de ce challenge, il ne peut s'avérer mauvais.
Jacques Harbonn



NOUVEAU !

RECEVEZ GRATUITEMENT CHEZ VOUS TOUS LES MOIS "LE PETIT GENERALISTE" ET PROFITEZ DES PROMOTIONS GENERAL

Avec **GENERAL** toute la micro est à prix "micro". Retrouvez toutes ses promotions sensation dans le **"PETIT GENERALISTE"**. Avec ses informations pratiques, il refait l'actualité.
En plus, **il est gratuit**. Alors, remplissez vite votre bulletin d'abonnement !



LA PROMOTION DU MOIS

*INTRADE: LA PREMIERE IMPRIMANTE A MOINS DE 1000 F TTC

INOUI !

990 F TTC

155 CPS
9 aiguilles
80 colonnes

LE PETIT GENERALISTE

devient un grand magazine. Retrouvez tous les mois les rubriques qui vont changer la micro.

- **EVENEMENT**
Vivre GENERAL, c'est vivre l'événement au quotidien. La rubrique EVENEMENT vous fait vivre GENERAL comme si vous y étiez.

- **ACTUA MICRO**
Tout ce qui bouge, tout ce qui est nouveau, c'est dans la rubrique ACTUA MICRO.

- **LABO TEST**
Bien choisir son micro ou ses logiciels, le LABO GENERAL s'engage à tout vous dire.

- **BEST OF GENERAL**
Avec le BEST OF, retrouvez le baromètre des ventes micro-informatiques chez GENERAL.

- **SHOPPING**
Les idées cadeaux et les gadgets originaux sont dans SHOPPING, la rubrique de ceux qui voient plus loin que la micro.

- **TOP FUN**
Le classement des meilleurs disques par FUN Radio, c'est dans le TOP FUN et c'est très chaud.



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. 42 06 50 50 - Fax 42 03 02 45

POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE, ABONNEZ-VOUS VITE !

☐ **Je commande**
la promotion du mois et je vous envoie un chèque de 990 F TTC + 60 F de frais de livraison, soit 1050 F TTC. (Câble non fourni, prévoir 150 FTTC)

☐ **Je m'abonne**
Afin de mieux vous servir et de vous retourner LE PETIT GENERALISTE dans les plus brefs délais, veuillez nous retourner le questionnaire ci-dessous dûment rempli. D'avance merci.

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle : ____________
Société : ____________
Adresse : ☐ personnelle. ☐ professionnelle.
____
____
Code postal ☐☐☐☐☐ Ville : ____________
Pays : ____________
Tél. : ____________ Télex : ____________
Télécopieur : ____________
Etudiants : Degré d'études :
☐ 6e à 3e. ☐ 2e à Terminale. ☐ Université et autres.
Vous vous destinez à : ____________

A retourner à : GENERAL
10, boulevard de Strasbourg - 75010 PARIS

Tilt 88

Pour les questions suivantes, cochez la case correspondante à votre situation

1) Votre secteur d'activité
1. ☐ Industrie
2. ☐ Commerce, distribution
3. ☐ Banque, finance
4. ☐ BTP, construction
5. ☐ Immobilier
6. ☐ Assurances, mutuelles
7. ☐ Administration
8. ☐ Médical (secteur)
9. ☐ Agriculture
10. ☐ Transport
11. ☐ Automobile
12. ☐ Tourisme, hôtellerie
13. ☐ Restauration
14. ☐ Expert comptable
15. ☐ Juridique
16. ☐ Enseignement
17. ☐ Collectivités locales
18. ☐ Clubs, associations
19. ☐ Autres secteurs
20. ☐ Ne sait pas

2) Nombre de salariés dans votre établissement
21. ☐ 1 à 5
22. ☐ 6 à 19
23. ☐ 20 à 99
24. ☐ Plus
25. ☐ Ne sait pas

3) Votre service
26. ☐ Direction générale
27. ☐ Administration, finance, comptabilité
28. ☐ Marketing, commercial, communication
29. ☐ Informatique
30. ☐ Production
31. ☐ Technique, bureau d'études
32. ☐ Autre
33. ☐ Ne sait pas

4) Votre fonction
34. ☐ Chef d'entreprise
35. ☐ Cadre supérieur
36. ☐ Cadre moyen, agent de maîtrise
37. ☐ Informaticien
38. ☐ Profession libérale
39. ☐ Employé
40. ☐ Enseignant
41. ☐ Etudiant
42. ☐ Commerçant, artisan
43. ☐ Inactif, autre
44. ☐ Ne sait pas

5) Types d'ordinateur utilisé
45. ☐ Console de jeux
46. ☐ Ordinateur familial
47. ☐ Micro professionnel
48. ☐ Ne sait pas

6) Marque des principaux matériels informatiques
49. ☐ SEGA
50. ☐ NINTENDO
51. ☐ NEC
52. ☐ LYNX
53. ☐ AMSTRAD
54. ☐ ATARI
55. ☐ COMMODORE
56. ☐ IBM
57. ☐ COMPATIBLE PC
58. ☐ Autre
59. ☐ Ne sait pas

7) Nombre de micro-ordinateurs dans votre établissement
60. ☐ 1 à 5
61. ☐ 6 à 9
62. ☐ 20 à 50

8) Logiciels utilisés
63. ☐ Jeux
64. ☐ Gestion
65. ☐ Traitement de textes
66. ☐ Tableurs
67. ☐ Comptabilité
68. ☐ Programmation
69. ☐ PAO
70. ☐ Autres
71. ☐ Ne sait pas

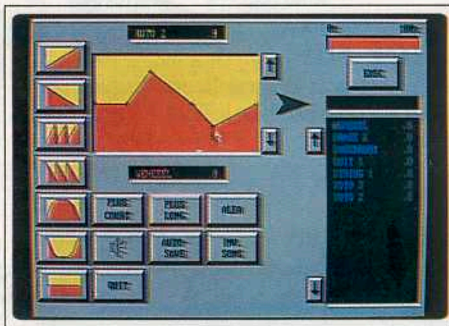
9) Age
72. ☐ 10 à 17 ans
73. ☐ 18 à 25 ans
74. ☐ 26 à 39 ans
75. ☐ 40 à 54 ans
76. ☐ + de 55 ans

10) Etes-vous client de GENERAL
77. ☐ Oui
78. ☐ Non

Music Master TCB Tracker

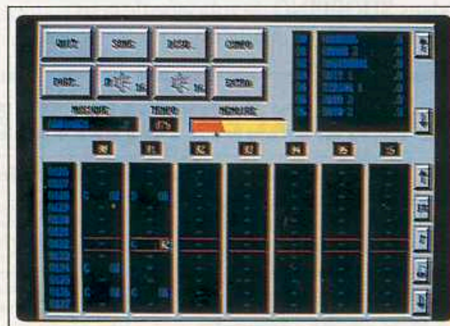
Deux logiciels de composition musicale

Il existait de moins en moins de « petits » intégrés musicaux ne nécessitant pas de matériel MIDI. Disponible sur *ST* et *Amiga*, *Music Master* comblera ce manque. Très facile à manier, il traite aussi bien de la composition musicale que de la création de sons. En comparaison, *TCB Tracker* est bien moins performant.



***Music Master* : modification des sonorités.**

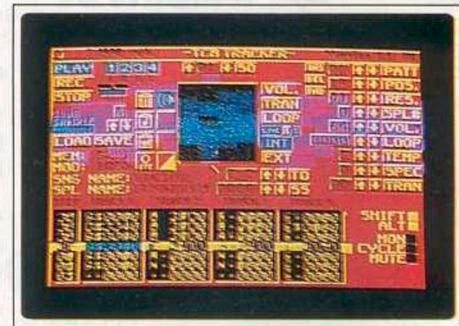
Alors que la création musicale se tourne de plus en plus vers la norme MIDI et le travail à base de synthétiseurs, d'expandeurs ou de boîtes à rythme, deux nouveaux logiciels de MAO sont aujourd'hui proposés pour les musiciens qui ne possèdent aucun équipement MIDI. *Music Master* et *TCB Tracker* vous invitent à composer des séquences musicales en utilisant des sons échantillonnés disponibles sur les disquettes programme. Avantage direct, il vous suffira de raccorder votre micro à une source sonore (ampli, chaîne hi-fi par exemple) pour profiter de ces deux logiciels. En contrepartie, le domaine de création de *Music Master* ou *TCB Tracker* est bien sûr plus restreint que celui d'un séquenceur MIDI. Deux programmes qui s'adressent donc aux musiciens qui veulent mettre en place des créations assez simples et, par exemple, les intégrer ensuite à un programme de leur cru.
De tels logiciels de création musicale s'apprécient selon trois critères de base : la richesse des sons qu'ils proposent, la simplicité de leur prise en main et maniement, et enfin les possibilités qu'ils développent face à la programmation, c'est-à-dire à l'incorporation des morceaux de musique créés au sein d'un listing. *Music Master,* le plus récent, sort largement gagnant de ce mini challenge. Dans les différents chapitre qui vont suivre, les explications seront de ce fait plus développées pour ce dernier titre.
Les sons échantillonnés proposés par *TCB Tracker* ne sont pas de très bonne qualité. Face à *Music Master,* les sons de batterie sont décevants, surtout en ce qui concerne les cymbales ou le charleston. Le nombre de sonorités différentes est, de même, assez restreint et le rendu par le haut-parleur d'un moniteur classique est plutôt limité.
Music Master est bien plus intéressant en ce domaine. Tout d'abord, sur *ST* et *PC,* il utilise une petite interface qui vous permet de sortir directement sur une source sonore extérieure. Résultat, même si l'on souffre parfois de quelques saturations, les sonorités sont plutôt réalistes. Les disquettes programmes renferment un grand nombre d'instruments. Les sons de batterie sont corrects et l'on profitera surtout de guitares et d'instruments à vent de qualité. Sur *Amiga, Music Master* n'utilise pas de carte interface. Les sonorités issues du haut-parleur de la machine sont convaincantes et l'on pourra toujours raccorder le micro à la source hi-fi.
En ce qui concerne la prise en main, *Music Master* prend également l'avantage sur *TCB Tracker.* Dès le chargement, ce dernier souffre de ne posséder qu'un seul tableau de création. Toutes les données y sont entassées dans un grand nombre de fenêtres distinctes et même la précision graphique du tableau ne suffit pas à clarifier l'ensemble. *Music Master* découpe, au contraire, toute ses phases de travail en autant de tableaux différents. Un écran pour l'enregistrement des pistes, un écran pour les manipulations disquettes, un autre encore pour le travail des blocs de notes, la modification des sons, etc.
Cette mise en place très aérée est la bienvenue, surtout lorsque l'on se lance pour la première fois dans la musique assistée par ordinateur.



Composition à la souris...



... ou au clavier (*Music Master*).



TCB : un seul tableau peu lisible.

Lors de la réalisation de *Music Master,* l'équipe de Computer's Dream s'est posé la question suivante : faut-il utiliser pour la composition, la représentation classique d'une portée (notes de musique, dièses, barres de mesure, etc.) ou plutôt choisir une mise en page plus proche du domaine micro ? *« Les utilisateurs de MAO viennent plus généralement du monde de la micro que de l'univers musical,* affirme le responsable du projet..., inutile de dérouter l'utilisateur avec un langage qu'il ne connaît pas ! » Ainsi, *Music Master* utilise un mode d'écriture très peu musical mais finalement aussi maniable que précis. En fait, les différentes pistes sonores s'étendent en autant de colonnes. Le découpage se fait ensuite grâce au temps du tempo, mais sans barre de mesure. Le compositeur va placer les notes une à une sur chaque piste. Les espaces vierges laissés entre ces notes définiront le rythme du morceau. C'est un mode de composition très « terre à terre » mais qui séduira tout le monde : très accessible pour les novices de la composition musicale, il sera d'autant plus facilement assimilé par les musiciens confirmés. *TCB Tracker* utilise lui aussi cette mise en place graphique.
En revanche, il ne propose que quatre voix sonores sur *Atari ST,* là où *Music Master* en

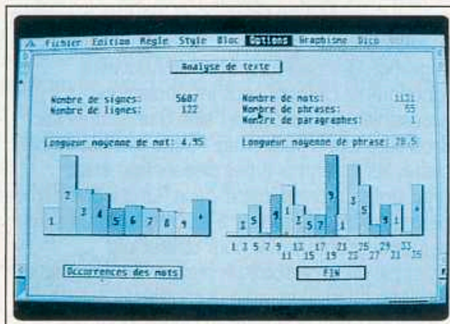
offre 16 (16 voix également sur *PC* et seulement quatre sur *Amiga*).
Le travail des sons n'est traité que par *Music Master*. Il permet d'agir sur diverses composantes d'un échantillon, comme son enveloppe, la réverbération (effet d'écho), la mise en place de filtre, etc. L'utilisateur aura également la possibilité de mixer deux sons ensemble afin d'en obtenir un troisième, et même partir d'une onde de base pour créer ses propres sonorité. Tous ces exercices sont assez difficile à manier, même si la notice de *Music Master* est très explicite en ce domaine. A mon avis, seule l'expérience vous permettra de créer des instruments intéressants. Les sons disponibles sur la disquettes ont, d'autre part, de quoi vous combler pour de nombreuses heures de travail. Il faut noter enfin que *Music Master* et *TCB Tracker* permettent tout deux de récupérer des échantillons d'autres formats (IFF, ST Replay, etc.).
Pour que le programmeur puisse sans problème incorporer ses compositions aux listings de ses jeux ou utilitaires, *Music Master* fournira dans sa version définitive les codes sources et indications techniques nécessaires. Le programme accorde de plus une grande attention à l'utilisation de la mémoire de votre micro. De nombreuses fonctions permettent de ne pas gaspiller d'octet inutilement.
Music Master n'aurait été qu'un « outil de plus » sans son prix défiant toute concurrence. Jamais un tel outil de travail n'avait encore été disponible sur *PC* à ce prix. La conception et surtout l'ergonomie de ce produit sont idéales. Je le conseille donc vivement à tous les musiciens qui ne peuvent ou ne veulent investir dans la MAO « gros budget », c'est-à-dire la MAO MIDI. Un soft qui enterre en tout cas complètement *TCB Tracker* (*Music Master* de Computer's Dream/ Ubi Soft ; pour *PC, ST* et *Amiga* ; prix E) (*TCB Tracker* de MPH ; pour *Atari ST* ; prix C).

Olivier Hautefeuille

Le Rédacteur 3.10

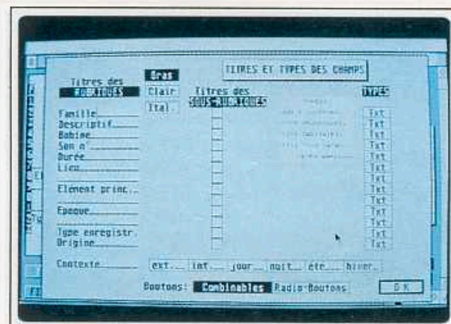
Nouvelle version du traitement de texte le plus performant sur *ST, Le Rédacteur 3.10* en corrige les quelques petites imperfections résiduelles et apporte, en sus, une gestion de fichier, un mailing, un classement alphabétique des paragraphes et un dictionnaire encore plus génial...

Nous vous avions déjà présenté, dans le numéro 80 de *Tilt, Le Rédacteur 3,* seul traitement de texte sur *Atari ST* capable de rivaliser avec les ténors sur *Mac* ou *PC.* Cette nouvelle version 3.10 apporte son lot d'améliorations, certaines mineures en apparence, et cependant bien pratiques, et d'autres plus conséquentes.
Commençons par les améliorations de détail. Tout d'abord, le programme de reconfiguration (rappelons que *Le Rédacteur 3* dispose de possibilités de paramétrages très complètes qui permettent de moduler finement son usage) est désormais indépendant. Cela a plusieurs avantages. Ceux qui travaillent avec une configuration un peu limitée en mémoire (1 Mo) gagnent ainsi 15 ko, ce qui n'est pas négligeable lorsque l'on travaille sur de gros documents. De plus, la sauvegarde de la configuration peut s'effectuer une fois pour toutes à la fin des différents choix.
10 ko supplémentaires ont été gagnés sur le dictionnaire de base en faisant la chasse aux doublons. Le sélecteur de fichier s'est vu adjoindre une nouvelle option « modèle » qui permet de charger les gabarits d'un texte, ainsi que son en-tête et son bas de page, sans charger le texte lui-même.
Cette nouvelle option devient vite indispensable lorsque l'on travaille sur plusieurs textes de différents formats. Les notes de bas de page disposent désormais de la conversion automatique en note de fin de document et réciproquement. Une petite astuce permet même d'établir des notes de fin de chapitre. Le glossaire s'est enrichi de deux entrées supplémentaires qui permettent de fixer le format d'affichage de la date et de l'heure. Tous les formats imaginables sont présents, y compris le format horaire anglo-saxon (AM et PM). La création de tableaux offre maintenant le centrage automatique. Toutefois cette option est sujette à quelques bizarreries qui limitent son usage. En revanche, les bogues qui survenaient lors de l'utilisation des fonctions de bloc en version couleur 1Mo ont été complètement réglés. Il ne persiste plus qu'une anomalie mineure, mais un peu agaçante, en particulier pour les journalistes que nous



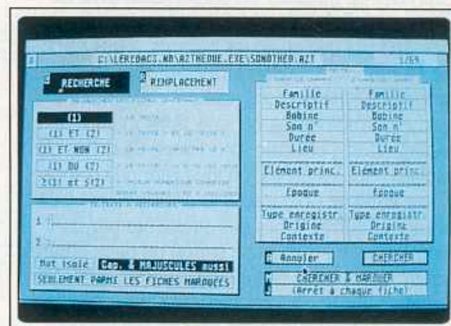
L'analyse du texte toujours présente.

sommes : l'utilisation de la suppression de bloc affole le compteur de signes. *Le Rédacteur 3* dispose désormais d'une option de tri alphabétique des paragraphes. Cette possibilité ravira ceux qui doivent établir une bibliographie. Signalons cependant une anomalie singulière : si l'on tente d'ordonner les paragraphes que l'on vient de taper, le programme se plante (mais vous rend heureusement la main, ce qui vous évite de perdre votre travail). Pour que cette option de tri fonctionne, il faut avoir sauvegardé et rechargé ce même texte. Tout se passe alors sans problème !
En ce qui concerne l'impression, différents points



Des fiches faciles à créer.

ont été améliorés. Tout d'abord, on peut désormais imprimer uniquement les pages paires ou impaires d'un document, ce qui permet d'obtenir facilement une impression recto-verso. Le programme d'impression en mode graphique dispose de nouveaux drivers et fontes, et différents algorithmes ont été optimisés. Enfin, un petit programme complémentaire permet désormais de transformer n'importe quel driver d'imprimante en un fichier ASCII documenté, ce qui sera très utile aux possesseurs d'imprimantes peu courantes. L'éditeur de dictionnaire offre deux nouvelles options particulièrement utiles. La



Traitement et sélection des fiches.

première autorise le chargement direct de tous les mots d'une liste sauvegardée, sans qu'il soit besoin de les retaper un à un. Ces mots sont définis par défaut comme nom masculin, mais il reste très rapide de leur attribuer leur genre.
De plus, lors de la sauvegarde de ce nouveau dictionnaire, optimisation et recherche de doublons sont systématiquement effectuées pour limiter l'encombrement mémoire. La seconde option permet de rechercher tous les mots d'un certain nombre de lettre contenant certaines lettres à certaines places. Je m'explique : en recherchant tous les mots de neuf lettres du type « pr--r--m- », la recherche livre « programme » et

« programmé » en quelques secondes ! Nul doute que les cruciverbistes vont mettre à profit cette capacité pour terminer leurs grilles...
Passons maintenant aux ajouts plus importants. *Le Rédacteur 3* offre désormais une option de publipostage. Rappelons que ce procédé permet de créer une série de lettres personnalisées à partir d'une lettre type et d'un fichier de données. La mise en œuvre est d'une grande simplicité. Il suffit de charger la lettre type, de définir le fichier de données (qui peut d'ailleurs être créé sous *Azthèque*, que nous allons voir) et d'appeler cette option. On peut alors choisir le type de fiches



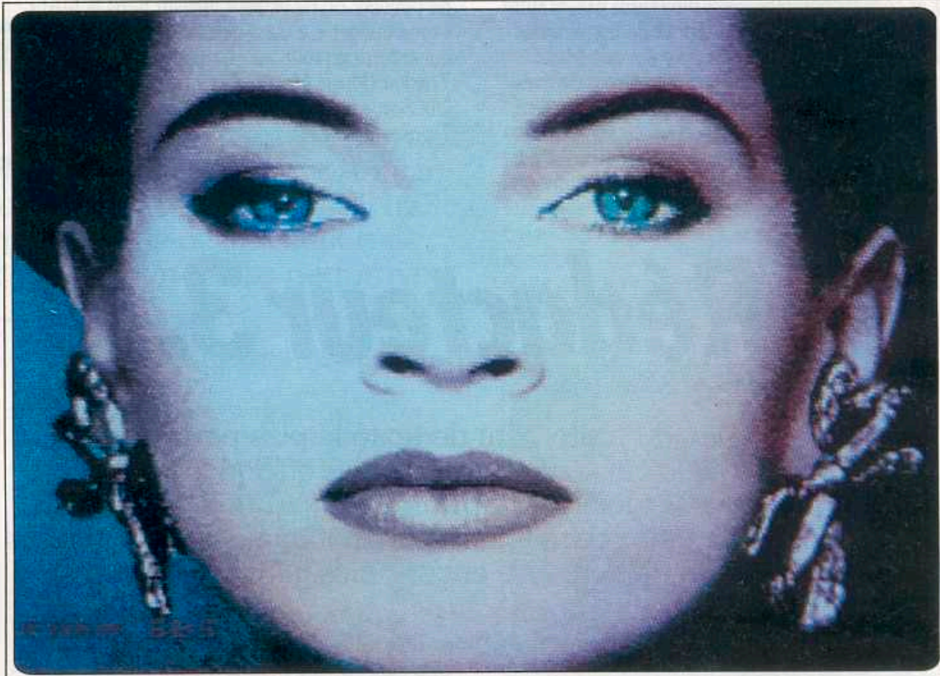
Accès instantané au Bescherelle.

concernées (toutes, marquées ou non marquées) et le choix des critères. Toutes les lettres résultantes sont rassemblées en un seul document au format *Le Rédacteur 3*, ce qui permet d'y apporter d'ultimes retouches avant impression. L'impression ne pose aucun problème, car bien que faisant partie du même document, chaque lettre est suivie d'un saut de page forcé qui permet de l'individualiser à l'impression. Le second apport concerne *Azthèque* qui est une gestion de fichiers à la fois complète et très simple d'emploi. Si elle ne prétend pas rivaliser avec les grands ténors comme *Superbase*, elle a l'énorme avantage de travailler en conjonction avec *Le Rédacteur 3*. La création d'un format, ne demande ici que quelques instants. Vous disposez de 14 rubriques, la dernière étant réservée à des sélections type boutons (radio – c'est-à-dire à exclusion mutuelle –, ou sélections multiples). La visualisation s'effectue sous forme de fiches ou de tableau. Sur les fiches, chaque rubrique dispose d'une ligne de 40 caractères directement visible, les douze autres lignes étant révélées par un simple clic. La recherche sur un ou deux critères est proposée avec marquage automatique éventuel des fiches concernées. Différentes facilités complémentaires sont au rendez-vous, utiles en particulier lors de la création ou de la modification d'une série de fiches. Cette gestion de fichiers s'avère idéale pour la création d'un carnet d'adresses, d'une bibliothèque, sonothèque, vidéothèque, etc. Les améliorations de cette version 3.10 sont nombreuses et confortent *Le Rédacteur 3* dans le peloton de tête des traitements de texte. Il ne manque plus grand-chose à ce logiciel pour qu'il dépasse les traitements vedettes sur *PC* et *Mac* : correction des derniers bogues résiduels, gestionnaire de plan (prévu), dictionnaire de synonymes et, pourquoi pas, un correcteur grammatical ! (disquettes Epigraph, pour *Atari ST* ; prix : C).

Jacques Harbonn

Dali 4

Dali 4 offre toutes les facilités pour dessiner en noir et blanc ou en couleur avec un vaste choix de dégradés. La gestion des blocs, entièrement remaniée, est d'une grande puissance. Pour le même prix, on vous offre aussi un slide-show intelligent et doté de multiples effets de transition.



Toujours plus performant, ce nouveau Dali combine puissance et facilité.

Dali 3 était déjà un excellent logiciel de dessin pour *Atari ST* (voir *Tilt* n° 74 et n° 76). Cette nouvelle mouture apporte un grand nombre d'améliorations. Elle fonctionne, elle aussi, sur tout *Atari ST* doté d'un minimum d'1 Mo de mémoire, dans les trois résolutions, et met à profit la palette étendue à 4096 couleurs des *STE*. En outre, le programme tourne aussi sur les nouveaux *TT*, en résolution *ST*, et gère totalement la carte 4096C de Clavius qui apporte la palette étendue à tous les *STF*. *Dali 4* travaille dans un format compacté ou non qui lui est propre, mais il peut reconnaître la majorité des formats des autres logiciels de dessin. L'interface reprend presque intégralement celle de la version 3, en dehors de quelques icônes différentes pour la gestion des couleurs. Mais de nouvelles fonctions se cachent sous les anciennes, accessibles par bascule à l'aide d'un simple clic droit sur l'icône concernée. Cette interface reste claire, les différents types de fonction étant regroupés en un même espace. Une icône dédiée permet même de passer à un bureau GEM sans quitter le programme, pour utiliser par exemple un accessoire de bureau. Le programme se pilote intégralement à la souris, les fonctions étant doublées au clavier pour une meilleure ergonomie.

Dali 4 permet de travailler sur 99 écrans différents (avec 4 Mo de mémoire), chacun disposant de sa propre palette. De plus, la manipulation du sélecteur d'écran autorise l'affichage simultané de l'image correspondante, ce qui permet de choisir en connaissance de cause. Le programme conserve son double mode de travail, crayon et brosse, s'excluant mutuellement. Si ce système surprend un peu au premier abord, il ne pose en fait aucun problème. Les outils de dessin prédéfinis sont d'une grande richesse : dessin à main levée, carré et rectangle, cercle et ellipse complets ou fragmentaires (arc de

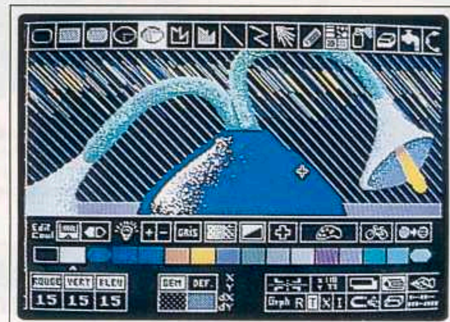


Utilisation judicieuse des motifs.

cercle), droite, ligne brisée, rayon, polygone régulier (jusqu'à 24 côtés) ou irrégulier (jusqu'à 128 sommets !). De plus, de nombreuses options viennent enrichir considérablement cet éventail. Ainsi, les tracés de traits sont paramétrables tant en épaisseur, qu'en choix des extrémités (flèche, arrondis ou normal) ou en type (continu ou discontinu de différents modèles). On peut opter, de la même manière, pour un arrondissement des angles des rectangles et carrés ou pour l'établissement des cercles par trois points (et non par le système plus classique du centre et du rayon). Le tracé des arcs de cercle et d'ellipse et


Déformations : pauvre Marilyn !

des portions de camembert est devenu beaucoup plus intuitif que dans la version 3. Certaines facilités sont proposées pour les tracés géométriques : perpendiculaires automatiques et aimant pour ne dessiner que sur une grille fictive au pas réglable. Les figures fermées peuvent être remplies d'emblée, avec conservation ou non du contour. Ce remplissage ouvre lui-même la porte à de nombreuses variantes : remplissage classique par une couleur unie, par une trame unique (choisie soit dans les trames GEM immuables, soit dans les trames redéfinissables), par un dégradé de couleurs automatique (dont l'éventail devra être auparavant sélectionné sur le module de gestion couleur) ou par une combinaison de couleur unie et de dégradé automatique de trames (très utile pour obtenir par exemple un assombrissement progressif sans avoir besoin de « réquisitionner » plusieurs couleurs de la palette). Ces dégradés disposent aussi du choix de leur sens : latéral (haut, bas, droit, gauche) ou circulaire (vers l'intérieur ou l'extérieur), et de l'amplitude et du choix de dégradés de trames. Les courbes de Béziers (ces courbes définies par un certain nombre de points d'ancrage mobilisables à loisir) n'ont pas été oubliées. Elles disposent de 3 à 16 points de définition et peuvent être fermées automatiquement. Le déplacement des points d'ancrage n'affecte pas la courbe en temps réel, ce qui est un peu dommage. En contrepartie, l'établissement de la courbe est ensuite très rapide. Le mode 3D autorise la création simple et rapide de figures en relief, sans calcul des faces cachées cependant. Il ne faut que quelques secondes pour dessiner un cube, ou le polygone tridimensionnel le plus complexe. En mode brosse, les figures prédéfinies sont un peu moins variées (tout en restant largement suffisantes). Dix brosses, toutes redéfinissables, sont offertes. Un petit espace de travail vous est alloué au sein de ce menu de brosse pour tester les effets d'une brosse avant de l'utiliser. L'éditeur de brosses offre diverses facilités pour déplacer ou scroller le motif, ou l'inverser. Ces outils de base, au demeurant très riches, sont complétés d'une série de fonctions complémentaires. La loupe, indispensable pour tous les travaux de retouche de précision, fonctionne selon trois modes complémentaires. Le premier n'est disponible qu'en monochrome et permet d'afficher en permanence en bas de l'écran un grossissement de la zone entourant le curseur. Le second mode offre une loupe temps réel que l'on peut promener à son gré sur l'écran. Ce mode est très utile pour vérifier l'absence de toute solution de continuité avant de lancer le remplissage d'une figure fermée. Le troisième mode est une loupe plus classique qui dispose cependant de quelques avantages. Son grossissement est réglable de 4 à 16 fois et, contrairement à la version 3, elle permet de travailler directement avec certains outils : crayon, rectangles à coins arrondis ou non, lignes et ellipses, et remplissage. L'estompeur, de rayon d'action paramétrable, permet d'atténuer les transitions. Il agit en mélangeant aléatoirement les points dans la zone concernée, un peu comme si l'on frottait un trait de crayon avec un buvard. A l'inverse, le déparasiteur fait disparaître les points isolés, ce qui s'avère très pratique pour traiter des images digitalisées par exemple. Deux autres outils de ce type ont fait leur apparition dans cette version 4. Il s'agit de la pixellisation, au pas réglable, qui agglomère les points en « pâtés » et du flou, qui agit un peu de la même façon mais de manière aléatoire. On peut ainsi obtenir des effets singuliers à moindre effort. Le spray fonctionne selon deux modes : un mode rapide, un peu bridé, et un mode complet qui permet de paramétrer son débit et son rayon d'action et autorise la pulvérisation de trames, motifs et brosses. Le remplissage des figures fermées offre toutes les possibilités déjà décrites dans les figures prédéfinies. Subtils dégradés de fond ou anneaux concentriques multicolores s'effectuent en quelques rapides coups de souris. *Dali 4* propose encore un ombrage automatique, réglable tant en couleur, qu'en direction ou en écart entre l'objet et son ombre. Diverses autres possibilités sont disponibles, tels que les tracés en miroir de différents types, le rappel des coordonnées du curseur, la répétition automatique du dernier tracé (très utile pour les arcs de cercle par exemple) ou le mode de recouvrement. Les possibilités d'effacement, capitales dans un logiciel de dessin, combinent un Undo à bascule, une gomme de dimension réglable et, bien entendu, l'effacement complet de la page écran. Les options texte offrent un éventail complet de possibilités : choix de la taille, de la police, du style et du sens d'écriture. Les fontes Degas et STAD sont utilisables par le programme, avec cependant certaines limitations pour l'utilisation des fontes STAD en couleur. La gestion des couleurs est aussi simple qu'efficace. Le choix des teintes de la palette s'effectue soit par le classique réglage des composantes RVB, soit par cliquage direct sur la zone voulue de la palette complète présentée en scrolling. On peut encore créer automatiquement un dégradé de couleurs ou de teintes de gris entre deux bornes, remplacer une ou plusieurs couleurs du dessin par une autre, retirer une ou deux des trois composantes RVB d'une image ou modifier la brillance d'une ou plusieurs couleurs. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir la gestion de blocs avec ses multiples possibilités de déformations et retravail d'image. Cette section a été entièrement remaniée par rapport à la version 3 de *Dali*, elle s'est enrichie, et la vitesse de traitement a été améliorée. Ces blocs sont déterminés soit par le système classique du rectangle, soit par un tracé à main levée (au lasso), un masque étant alors automatiquement calculé et appliqué pour éviter tout problème de réapparition de l'image de fond sous le bloc. Les options de travail sont désormais



Les menus restent inchangés.

au nombre de 25 : changement de taille, permutation, déformation en cylindre, sinusoïde ou angulation selon divers types, solarisation et épaississement des contours, déformation en trapèze (qui permet d'obtenir à peu de frais un excellent effet de profondeur), rotation, et projection sur une ellipse ou un parallélépipède réglable. Deux autres effets liés aux blocs concernent le remplissage, à savoir la reproduction d'un bloc sur tout un écran et le remplissage d'une figure fermée par un bloc. Le programme est livré avec un slide-show puissant et original. Outre le fait qu'il est capable de reconnaître un grand nombre de formats d'image, il peut charger des fichiers situés au sein de sous-répertoires. De plus ces images subissent 34 effets d'apparition d'image (15 « seulement » sans blitter) et 16 effets de disparition. Ces effets sont choisis aléatoirement dans la banque sans qu'il soit possible d'intervenir. En revanche, ils sont tous excellents. En conclusion, *Dali 4* est vraiment un grand logiciel de dessin artistique pour *Atari ST*, aussi à l'aise en monochrome qu'en couleur. Son prix ajusté le rend d'autant plus compétitif (disquettes ALM pour *Atari ST* 1 Mo minimum ; prix : F et B pour la mise à jour).

Jacques Harbonn

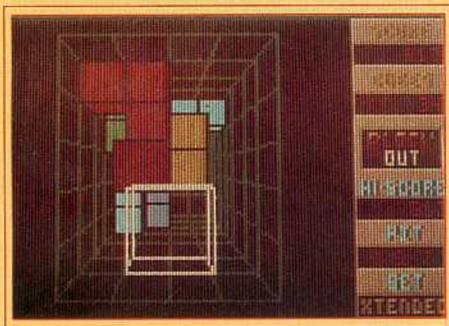

Chaque image a sa palette.



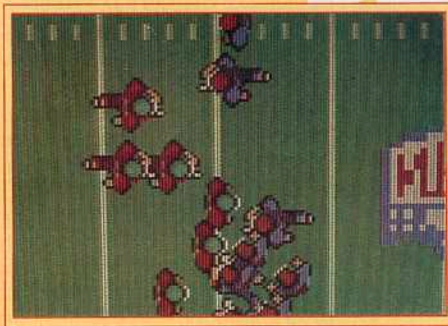
LAS VEGAS

Le CES de Las Vegas est devenu le paradis des amateurs de consoles, Nintendo-maniaques en tête. Mais, sous le déferlement des bombes japonaises, la micro-informatique survit, crée, innove. L'occasion pour *Tilt* de faire un bilan de la lutte micros VS consoles et surtout de vous présenter quelques nouveautés micro qui feront des ravages dans les prochains mois...

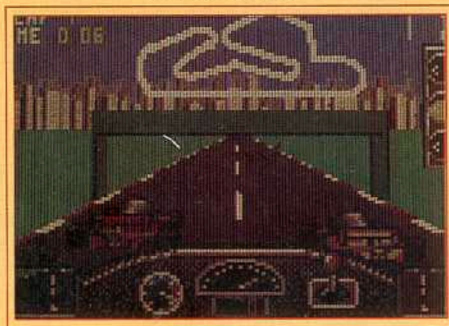
Mercredi 9 janvier 1991, les roues de notre avion crissent au contact de la piste d'atterrissage. Peu après, une voix grésille dans les haut-parleurs de l'appareil, c'est celle du commandant de bord. *« Welcome to Las Vegas and good luck ! »* Il aurait pu également nous gratifier d'un *« Welcome CES »*, car la capitale du jeu devient pendant quelques jours (entre le 10 et le 13 janvier), le centre de la plus grande manifestation dédiée à l'électronique. En effet, tout ce qui touche de près ou de loin à l'électronique dans le monde se trouve au CES *(Consumer Electronic Show)*. Les professionnels viennent s'ébahir devant les derniers miracles de la technologie : les lecteurs-enregistreurs de CD Pioneer et Kenwood, l'écran couleur ultra-plat à cristaux liquides de Toshiba, les téléviseurs et les disques laser haute définition de Pioneer (ces derniers sont très impressionnants !). Quant au secteur qui nous intéresse, c'est-à-dire le jeu sur micro et console, il n'est peut-être pas aussi spectaculaire mais certainement aussi intéressant, du moins pour des mordus comme nous.



Blockout sur Lynx.



NFL Football (Lynx).



Checkered Flag (Lynx).



Ninja Gaiden (Lynx).

Le marché de la micro en crise

Les professionnels sont unanimes, que ce soit aux Etats-Unis ou en Europe, le marché de la micro accuse un ralentissement dans sa croissance. Cette croissance est chiffrée entre 15 % et 20 %, alors qu'elle tourne habituellement autour de 30 % à 40 %. Ce ralentissement, qui affecte plus gravement les logiciels que la vente de micro-ordinateurs, est bien évidemment lié au développement majeur des consoles. Un bon nombre de possesseurs de micro ont acquis une console 16 bits ou une portable, consacrant par la même occasion tout leur budget de Noël à l'achat de cartouches de jeux. En outre, nous le savons tous, l'achat d'un micro-ordinateur n'entraîne pas forcémment celui de logiciels (c'est même là un de ses atouts majeurs face aux consoles, dont les cartouches coûtent fort cher). Le piratage ainsi que les compilations de jeux offertes par les magasins (surtout en Grande-Bretagne) lors de l'achat d'un ordinateur sont des facteurs de ce décalage entre les ventes de logiciels et celles des ordinateurs. Autre élément intéressant relevé par les éditeurs américains : les ventes de logiciels ont été excellentes sur les titres vedettes et plutôt décevantes



Le nouveau look de la Sega Master System : le chant du cygne d'une console moribonde aux USA.



Nous vous avions déjà présenté ce casque signé Konami qui permet de piloter les jeux au regard. Nous ne résistons pas au plaisir de vous le montrer à nouveau.

Le CDTV de Commodore aura bien du mal à s'imposer si les consommateurs n'ont pas de programmes plus spectaculaires et plus évidents d'accès à se mettre sous les doigts.





Le Game Boy avec toute sa panoplie d'accessoires : source de lumière, loupe, amplificateur sonore... Moins portable mais plus confortable et tellement beau !



La nouvelle Lynx sera vendue à un prix hyper-compétitif aux USA. Cela ne sera pas de trop pour lutter contre le succès incroyable du Game Boy et l'arrivée des nouvelles portables de Sega et de NEC.



sur les titres moyens. Est-ce la traduction d'une baisse du pouvoir d'achat des consommateurs ou d'un changement dans les habitudes de consommation ? Si tel est le cas, cela revient à dire que le public n'achète plus les yeux fermés et ne recherche que des valeurs sûres. Cela dit, le marché de la micro reste d'une grande importance. Aux Etats-Unis, le *PC* continue de régner presque sans partage avec ses 20 millions d'ordinateurs dans les foyers. L'*Amiga* ramasse les miettes (de 200 000 à 300 000 unités, au grand maximum). L'*Apple II* et l'*Atari ST* sont dorénavant inexistants. Certains éditeurs tels que Accolade avouent avoir fait 70 % du chiffre d'affaires 1990 sur *PC* !

La Lynx au prix du Game Boy !

Parmi les constructeurs présents au CES, un nouveau venu, et de taille : IBM ! Le géant américain est bien là, mais se cantonne dans le secteur professionnel, et présente ses *PS 11* et *PS 12* ainsi que son lecteur de CD-Rom. Le stand de Commodore est curieusement situé hors du secteur loisirs. On y redécouvre le CDTV qui sera, paraît-il, disponible au printemps. Nous avons pu y voir quelques logiciels éducatifs (peu convaincants) et des jeux tels que *Xenon II*, *Defender of the Crown* et *Falcon*. Ces derniers sont, il faut bien le reconnaître, d'un niveau inférieur à ce qu'on pouvait attendre d'une telle machine. Espérons qu'avec le temps les produits seront à la hauteur des ambitions du CDTV.
Chez Atari, les quelques rares *ST 1040* sont engloutis par les dizaines de *Lynx* qui ornent le stand. On nous présente le nouveau modèle *Lynx*, plus compact, plus ergonomique et doté d'un prix explosif : environ 550 francs ! Cette *Lynx* est totalement compatible avec les cartouches de l'ancien modèle et comprend un protège-écran. Comment s'explique cette baisse de prix ? Ecoutons Sam Tramiel : « *En plus des modifications d'ordre esthétique et ergonomique, nous avons réduit les coûts de fabrication grâce à de nouveaux composants.* » Il semblerait, de plus, que la dernière *Lynx* soit monophonique et non plus stéréo, information à vérifier dès que nous aurons pu examiner à la loupe le nouveau bébé de la firme Atari. Les ventes de la *Lynx* qui, comparées à celles du *Game Boy*, piétinaient joyeusement vont très certainement être dopées par ce changement spectaculaire de prix. De nouveaux jeux sont en préparation : *World Class Soccer*, *Ninja*

Starblade, de Silmarils, est adapté sur Megadrive : allez la France ! ▼

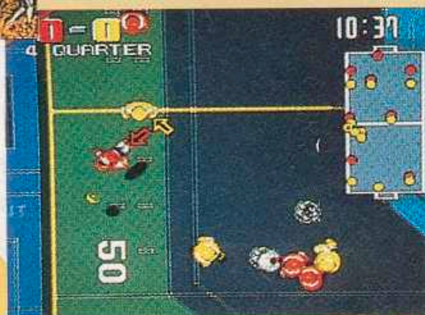


Et comme un bonheur ne vient jamais seul, Colorado a été également adapté sur Megadrive. ▼



Jesse « the body » Ventura a prêté son nom à cette superbe simulation de catch sur Megadrive. Ci-dessous : Powerball, également sur Sega 16 bits. ▶





Castle of Illusion Starring Mickey Mouse sur Game Gear. ▶



Dragon Crystal (Game Gear) et ses quatres royaumes magiques. ▶

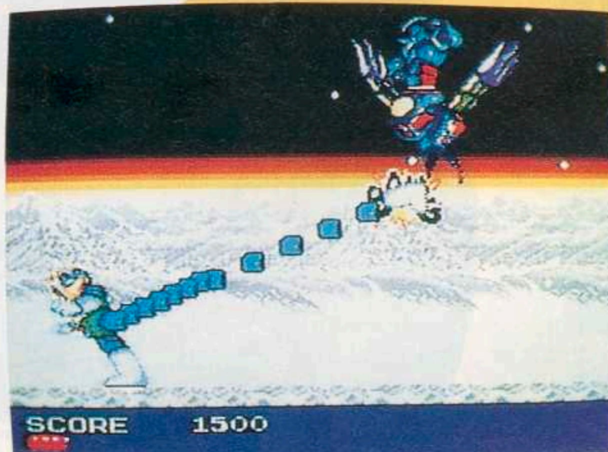


Revenge of Brancion (Game Gear) : 14 territoires et ▼ 25 adversaires différents.





▲ G-Loc (Game Gear) : les joies des batailles navales hyper-réalistes.



▲ Bravoman est le super-héros qui hante les nuits des possesseurs américains de consoles NEC. Comment réagiront les Français ?



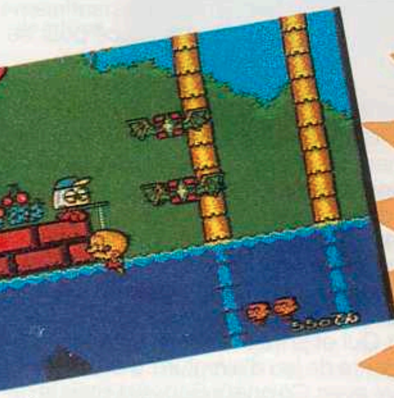


▲ *Climax sur Megadrive a été développé par les auteurs de Dragonquest 3 et 4 : une sérieuse référence !*



▲ *Les scènes de bataille de Climax rappellent celles de Phantasy Star 2 et 3.*





▲ *Il s'appelle Bonk aux Etats-Unis et revient dans de nouvelles aventures, réservées aux possesseurs de consoles NEC.*

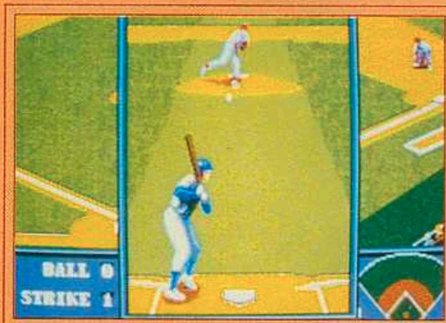
Gaiden, Blockout, Xybots, Shangai, Warbirds, NFL Football, Vindicators, Grid Runner, Turbo Sub, Checkered Flag, A.P.B., Scrapyard Dog, Tournament Cyberball 2072 devraient porter le nombre de cartouches disponibles en juin 1991 à trente-deux. Voilà enfin un produit qui semble être en mesure de concurrencer efficacement le *Game Boy* de Nintendo. Est-ce tout ce qu'il y a de nouveau chez Atari ? Non. En questionnant David Harris d'Atari USA, nous avons pu obtenir quelques confidences. La fameuse console 16 bits d'Atari nommée *Panther* sera disponible fin 1991. En outre, un ordinateur du nom de *Falcon* dont le processeur serait un 68 030 sera disponible en 1992 ! David Harris n'a pas voulu en dire plus, hormis cette phrase intrigante : *« Il y aura beaucoup de noms d'oiseaux et d'animaux. »* En fait, Atari, qui, en micro-informatique a fait un flop total aux Etats-Unis, tente un come-back en force sur le terrain des jeux vidéo. La partie sera rude face aux poids lourds japonais...

Nintendo : 3,4 milliards de dollars !

Nintendo reste l'incontestable n° 1 outre-Atlantique avec 27,4 millions de *NES* vendus, ce qui représente une pénétration des foyers de 30 % et environ 60 millions de joueurs... dont 49 % d'adultes ! (44 % ont entre 6 et 17 ans et 7 % ont moins de 6 ans.) Plus de 300 titres étaient présentés sur le salon et, selon Toy Retail Sales Tracking Service, Nintendo contrôlerait 87 % du marché américain des jeux vidéo ! Cela dit, ce marché atteint lentement son seuil de saturation pour la *NES*. Si Nintendo annonce avoir vendu 7,2 millions d'unités en 1990, de nombreuses sources font état d'un chiffre plus proche de 5 à 6 millions, ce qui reste honorable face aux 300 000 consoles 8 bits vendues par Sega mais laisse à entendre qu'il ne faut plus tarder à préparer le futur. Celui-ci aura pour nom *Superfamicom*. Sa sortie aux Etats-Unis est officiellement prévue pour juin 1991. Certains déplorent la faiblesse de son processeur, celui qui équipe l'*Apple II GS*, face au vrai 68 000 de la *Genesis*. D'autres font valoir que Sega aurait déjà vendu 1 million de consoles 16 bits et pris une avance qui sera difficile à rattraper. Il est fort probable en effet que Nintendo ne pourra pas dominer le marché des 16 bits comme il a pu maîtriser celui des 8 bits. Il y a cependant fort à parier que le géant nippon dépassera malgré tout ses concurrents de toujours, Sega et NEC, grâce à son formidable marketing et à la puissance de son nom. Réponse, attendue avec impatience, à Noël prochain.



Les nouveautés sur NEC ne sont pas légion : parmi celles-ci, on peut cependant noter Battle Royale et les deux jeux ci-dessous.



TV Sports Baseball est signé par la société Cinemaware.



Une réussite : TV Sports Basket-ball de Cinemaware sur NEC.

Tilt : Roberta, beaucoup de nos lecteurs vous admirent et voudraient en savoir un peu plus sur vous. Quels sont les événements qui vous ont amenée à devenir auteur de jeux d'aventure sur micro.

Roberta Williams : Tout a réellement commencé vers la fin de l'année 1979. J'étais à Los Angeles avec mon mari, Ken, qui y travaillait comme programmeur. Je pense que c'était l'époque où l'*Apple II* fit sa première apparition. Et Ken en voulait un ! Avoir un ordinateur chez soi en 1979 paraissait bizarre, surtout pour moi car je savais que Ken travaillait sur d'énormes ordinateurs pour des choses rébarbatives telles que les salaires, les taxes, etc. En outre, un tel achat représentait beaucoup d'argent (12 500 francs), plus que nos revenus mensuels. L'arrivée de l'*Apple II* chez nous, n'a pas immédiatement bouleversé notre vie. La première étincelle est venue d'ailleurs. Un jour, Ken a apporté à la maison un terminal afin de pouvoir travailler. C'était un de ces vieux terminaux (révolutionnaire pour l'époque !) qui ressemblait à une machine à écrire, relié par modem (le vieux modèle où l'on utilise le combiné du téléphone) à l'ordinateur central. Il n'y avait pas de moniteur, en fait, une imprimante faisait office d'écran et affichait toutes les entrées et sorties des données ! C'est sur ce terminal bizarre que j'ai joué à mon premier jeu d'aventure ! Ken s'était connecté à un ordinateur central qui proposait un jeu d'aventure textuel nommé *Colossal Cave*. On ne pouvait y entrer que des commandes verbe-nom, du genre *go north*. J'ai tellement adoré cela que j'ai demandé à Ken s'il y avait des jeux d'aventure similaires sur l'*Apple II*. On s'est rendu compte par la suite qu'il y en avait très peu sur micro, principalement ceux de Scott Adams (label Adventure International).

J'ai joué à tous les jeux disponibles sur le marché mais je ne les ai pas trouvés aussi bons que *Colossal Cave*. C'est à ce moment que j'ai été tentée d'en écrire un moi-même. Voilà comment est né *Mystery House*. Rappelez-vous, à l'époque, il n'y avait que des aventures textuelles sur le marché. Introduire des graphismes dans *Mystery House* était à mon sens le meilleur moyen d'offrir un « plus » décisif par rapport à la concurrence. Malheureusement, il n'y avait pas d'utilitaire graphique disponible sur *Apple II* (en 1980). Ken a donc mis au point un utilitaire graphique capable d'intégrer les images à mon jeu.

T. : Je suppose que vous faisiez tout cela pendant vos heures de loisirs.

R. W. : J'avais tout mon temps puisque j'étais femme au foyer. Ken, lui, travaillait sur *Mystery House* pendant ses heures de loisirs. Je poursuis mon histoire... Le jeu étant terminé, nous avons passé une annonce dans *Micro Magazine* ! Nous avons immédiatement été inondés par un flot de commandes. C'était prévisible car il s'agissait du premier jeu d'aventure graphique sur le marché. Tous les possesseurs d'*Apple II* voulait absolument l'avoir. Nous avons passé des heures à la duplication sur notre *Apple II* ! Je m'occupais également des envois, de la comptabilité, et j'écrivais un nouveau scénario (*Wizard and Princess*, en couleurs par-dessus le marché !). Cela a duré six mois jusqu'au moment où nous avons décidé de nous lancer plus sérieusement dans cette entreprise d'où la création de Sierra on Line.

T. : On connaît le reste de l'histoire avec le succès des *King's Quest*. J'aimerais avoir maintenant votre opinion sur l'évolution de notre secteur économique et la place que pourrait y prendre une compagnie comme la vôtre.

R. W. : Si l'on compare notre industrie à celle du cinéma, nous sommes encore en 1929, c'est-à-dire le passage du cinéma muet au film parlant. Nous allons faire un bond fantastique dans les années à venir et rejoindre le monde du divertissement, notamment le cinéma. C'est grâce à la couleur, au son et aux effets spéciaux que le cinéma est devenu cette gigantesque industrie. Quand les ordinateurs seront en mesure d'offrir la même chose à un prix raisonnable (ce qui ne saurait tarder), nous le ferons, ce fameux bond. Je pense au CD-Rom et au CDI.

T. : Le développement de produits sur CDI, par exemple, sera, selon les professionnels, très coûteux. Beaucoup pensent que les éditeurs de jeux sur micro ne pourront pas suivre, à moins d'être aussi puissant que Walt Disney ou Lucasfilm. Qu'en pensez-vous ?

La créatrice des King's Quest parle...



R. W. : C'est probablement vrai, et Sierra tente actuellement de se donner les moyens pour suivre le courant. *King's Quest V*, par exemple, a été conçu en prévision d'une édition sur CD-Rom. Ce produit nous a coûté un million et demi de dollars et nous avons dû adopter des techniques de développement proches du dessin animé. Aurons-nous les moyens financiers et humains pour développer des produits encore plus ambitieux ? Je pense que oui.

T. : Vous en êtes à *King's Quest V* qui, si j'en crois les chiffres, connaît un succès fou aux Etats-Unis sur *PC*. On parle de 200 000 pièces vendues ! Dites-moi franchement, n'en avez-vous pas assez de créer des suites aux *King's Quest ?*

R. W. : (Rires). Comment peut-on être blasé dans ce milieu qui bouge tout le temps ? Je ne peux pas dire que je m'ennuie, par contre je me pose des questions sur mon talent d'auteur !

T. : Les succès de vos titres en sont pourtant une preuve.

R. W. : Oui mais... Tenez, je vais vous raconter une anecdote édifiante. Il y a quelques jours, s'est tenue à Sierra une conférence qui réunissait les directeurs de la compagnie. La question du jour était de savoir pourquoi *King's Quest V* avait connu un tel succès. Tous ont répondu que cela était dû aux graphismes en VGA, au son, à l'image de marque de la série, etc. Bref, le succès était dû à l'aspect technique du jeu ! Cela vous donne à réfléchir, en tant qu'auteur ! Maintenant supposons que tous les jeux d'aventure bénéficient de la même technologie que *KQ V*. On en reviendrait à déterminer la qualité du jeu par son scénario. J'avoue que c'est cela qui me fait peur. Quand ce moment viendra, serais-je reconnue comme un bon auteur ? Voilà la question qui me préoccupe !

T. : Vous ne savez pas si vous avez du talent, c'est bien ça ?

R. W. : Absolument. Il n'y a pas suffisamment de concurrence sur la place pour se faire une idée de mes capacités.

T. : Mais n'est-ce pas stimulant de chercher à savoir ce qu'on vaut ?

R. W. : C'est stimulant et effrayant à la fois. Comment mes jeux seront-ils perçus dans cinq ans, quand il y aura sur la place des softs de grande qualité ? Seront-ils ennuyeux, sans personnalité ? Je ne sais pas et cela m'angoisse.

T. : Avez-vous pensé à changer de registre. Je veux dire, faire autre chose que les *KQ* ?

R. W. : Oui et je vais, en fait, tenter un nouveau genre de jeu d'aventure. J'ai essayé le mystère avec *Colonel's Bequest*, mais le résultat n'a pas été très satisfaisant à mes yeux. Cette fois-ci je me lance dans le genre *Indiana Jones*.

La réponse à l'angoissante question de Roberta Williams nous sera donc donnée devant nos machines...

Dany Boolauck



Fantasia ▶ (Megadrive) est une merveille graphique, à la hauteur du dessin animé.





G-Loc est plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord.



Sonic the ▲ Edgehog : probablement le jeu de l'année sur Megadrive.



Phantasy Star III sur Megadrive : superbe !



688 Attack Sub : plus de stratégie pour la Sega 16 bits.



Fatal Labyrinth (Megadrive).



Abrams Battle Tank (Megadrive) va rendre jaloux les possesseurs de micros.



Des graphismes à se damner pour Spiderman sur Sega 16 bits.

Le *Game Boy*, la console portable de Nintendo, remporte un énorme succès avec 3,2 millions d'unités vendues aux Etats-Unis (10 millions attendus en 1991) et 9 millions de cartouches. 60 titres sont disponibles et 80 nouveautés devraient arriver cette année. Les proportions enfants/adultes vont à l'avantage des adultes : 34 % d'enfants y jouent tous les jours contre 46 % d'adultes ! En France, le *Game Boy* fait également des ravages (on cite le chiffre de 100 000 unités vendues depuis septembre 1990), mais c'est en Allemagne que cette console explose : 400 000 unités vendues en 1990 ! La nouvelle *Lynx* d'Atari, pour s'imposer, devra être réellement bon marché et disposer de bons jeux...

Sega on the Run

Chez Sega, le moral est au beau fixe. Bien sûr, la *Megadrive* ne crève pas les plafonds comme la *NES* de Nintendo mais elle se vend bien. Selon la maison mère, elle aurait franchi la barrière du million d'unités aux Etats-Unis. Le village Sega, moins grand que celui de Nintendo, présente les produits de la *Sega Master System II*, la *Megadrive* et la *Game Gear*.

Certains jeux sur *Megadrive* sont d'une qualité exceptionnelle, notamment *Fantasia*, la deuxième aventure de Mickey, et *Sonic the Hedgehopper* qui est jeu d'action génial et d'une rapidité époustouflante.

Sega a laissé un certain nombre de développeurs libres de créer des jeux sur la *Megadrive* et les résultats sont parfois bien décevants. La plupart des observateurs s'accordaient à penser que 50 % des jeux présentés sur le CES n'étaient pas dignes de figurer au catalogue de la *Megadrive*. Il est d'ailleurs fort probable qu'on ne les verra pas en France. Seuls les meilleurs titres seront importés.

Du côté de la *Game Gear*, les objectifs sont ambitieux puisque Sega of America espère vendre en 1991 un million de machines et disposer d'un catalogue de 26 titres d'ici à la fin de l'année.

Et NEC me direz-vous ? Le silence est quasi absolu. Oui, la console est *successful*, non, nous ne donnons aucun chiffre, non, nous ne pouvons rien dire non plus des ventes de la portable. Bref, la position de NEC sur le marché américain est encore trop fragile pour que la société fasse étalage de ses chiffres.

Les estimations qui circulent permettent cependant de situer à 500 000 le nombre de consoles installées outre-Atlantique et à 200 000 celui des consoles portables mises en place pour la période de Noël. Ces dernières seraient, selon les propos des dirigeants de la compagnie, « parties comme des petits pains ».

Peu de nouveautés marquantes en jeux ; vous connaissez déjà la plupart des cartouches qui étaient en démo sur le stand NEC. *Panza Kick Boxing* et *Tennis Cup* (qui sera vendu aux Etats-Unis sous le nom de *Davis Cup*) de Loriciels seront très certainement parmi les hits de l'année sur NEC, tout comme de fort belles adaptations de grands titres de Cinemaware.



The Super Spy sur Neo-Geo.



Riding Hero, également sur Neo-Geo.



R. Garriot : « Ultima VII est en route ! »

Les CES de Las Vegas et de Chicago sont des occasions pour nous de rencontrer quelques stars de la micro dont les jeux sont hautement appréciés des lecteurs de *Tilt*. Parmi eux, Richard Garriot, alias Lord British, le créateur de la plus populaire des séries de jeux de rôle sur micro : les *Ultima*. Lors de sa dernière interview accordée à *Tilt*, il nous avait révélé en exclusivité la préparation d'*Ultima VI*. Cette fois-ci, ma première question était si évidente que Richard ne m'a pas donné le temps de la poser !

Richard Garriot : Ne te fatigue pas ! Je sais ce que tu veux savoir et je réponds : Oui, *Ultima VII* est en route.

Tilt : Voilà qui va faire plaisir aux fans d'*Ultima*. As-tu gardé la même technique de création pour ton dernier titre, c'est-à-dire, trouver des innovations d'ordre technique, et bâtir un scénario autour d'elles ?

R. G. : Pas vraiment. Il est vrai que les innovations techniques mises au point par mon équipe de développement (il faut préciser que je ne programme plus) ont conditionné l'évolution du scénario d'*Ultima VII*. Mais, par ailleurs, certains éléments indispensables au scénario nous ont poussés à faire de la recherche fondamentale.

T. : Peux-tu donner quelques exemples ?

R. G. : J'y viendrai. Auparavant, j'aimerais faire un récapitulatif sur la longue série des *Ultima*. Du point de vue technique, les cinq premiers ont été programmés sur l'*Apple II* et son 6502. Et pourtant, tu conviendras que les progrès effectués d'un épisode à l'autre sont remarquables. Chacun d'eux a fait l'objet d'une programmation très spécifique. Avec *Ultima VI*, la cassure a été complète. Tout d'abord, il a été développé sur *PC*, ce qui nous donné plus de possibilités. Il suffit de voir la richesse de ce soft pour comprendre (graphismes détaillés, variétés de couleurs, etc.). Cet épisode marque également la prise de conscience d'une lacune que possèdent tous les *Ultima* : le nombre trop élévé de commandes. J'ai dû faire volte-face pour ne pas faire fuir les joueurs avec des commandes multiples et trop complexes. J'ai donc réduit ces commandes sur *Ultima VI* : il y en avait dix contre vingt-six sur *Ultima V*. En fait, je n'ai pas diminué les possibilités d'interactions dans le jeu. J'ai plutôt regroupé sous une même commande une série d'actions « similaires ». Par exemple, « utiliser » une torche veut dire allumer une torche, « utiliser » une clef sur la porte signifie ouvrir une porte avec une clef. Une seule commande permet d'effectuer une multitude d'actions. Dans *Ultima VII*, je vais encore plus loin et, là, je réponds à ta question sur les innovations techniques !

Le système de jeu ne sera pas différent, mais il aura subi des améliorations telles que le joueur aura l'impression d'utiliser une interface totalement autre. Si l'on prend les commandes d'*Ultima VI*, par exemple, on y retrouve les actions de base telles que *get*, *drop* et *move*. Ces actions nécessitent la même procédure c'est-à-dire le fameux *point and clic* de la souris avec l'apparition du verbe et du nom (ex : *get sword*). Autrement dit, le joueur agit de la même manière pour trois ordres différents. Spécifier les commandes est inutile, le cliquage de la souris selon la bonne procédure suffit amplement. Je m'explique : cliquer sur un objet et le déplacer vers mon sac à dos signifie *get*, l'inverse veut dire *drop*. Plus besoin de texte, le programme comprend les « gestes » du joueur ! Autre exemple : s'approcher d'un personnage (en cliquant sur lui) avec un épée en main revient à l'« attaquer ». L'aborder sans arme signifie lui parler. Imagine un instant, le joueur n'aura plus qu'à cliquer ou double-cliquer pour lancer un ordre.

Le bouton de gauche de la souris sera réservé aux déplacements des personnages, tandis que le bouton de droite gérera leurs actions « manuelles ». Prenons un exemple, cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet veut dire prendre l'objet (et le déplacer). Un double-clic (toujours avec le bouton droit de la souris) sur le même objet signifie « utiliser » l'objet. En outre, la notion de temps réel sera un nouvel élément dans *Ultima VII*. Même quand le joueur sera passif, en train d'observer ou de réfléchir, le monde de Britannia continuera de vivre, les événements évolueront.

T. : Le jeu gardera-t-il la qualité graphique d'*Ultima VI* ?

R. G. : Elle sera totalement différente ! Jusqu'alors, les proportions entre les divers personnages et objets n'étaient jamais respectées dans les *Ultima*, en raison de l'utilisation des « blocs graphiques » qui illustraient le monde de Britannia. Le plus petit objet faisait au minimum un bloc et le plus gros, au maximum seize blocs. Ces contraintes disparaissent dans *Ultima VII* où les graphismes seront définis en pixels ! On aura donc des graphismes tridimensionnels, plus réalistes, bénéficiant d'animations plus fluides et plus spectaculaires.

T. : Et que nous réserve le scénario d'*Ultima VII* ?

R. G. : Cela va faire à peu près dix ans que je travaille sur les *Ultima* et on peut dire que les six épisodes se divisent, de fait, en deux trilogies. Les trois premiers ont des scénarios similaires et correspondent à une époque où je programmais. On peut les désigner comme étant des jeux de rôle standards où le joueur est le héros, parti en guerre contre le « grand méchant ». En fait, on ne voit jamais le méchant agir d'une façon malveillante à l'égard de quiconque. Ce sont plutôt les joueurs qui agissent d'une manière peu recommandable, en attaquant tout ce qui bouge afin de gagner de l'argent et des points d'expérience !

Beaucoup de jeux de rôle fonctionnent encore de cette manière. Pour ma part, j'en avais assez de ce type de jeu, ce qui m'a amené à créer *Ultima IV*. C'était le début des aventures de l'Avatar qui se prolongent dans *Ultima V* et *VI*. Leurs scénarios sont plus profonds, plus humains et respectent des valeurs qui nous sont chères.

Je résume : dans les trois premiers *Ultima*, on connaissait notre ennemi, dans les trois suivants il s'agissait surtout d'être vertueux. Avec *Ultima VII* débute une nouvelle ère dans l'histoire de Britannia. Avant, le joueur allait à Britannia à la suite d'un appel au secours désespéré. Cette fois-ci, il décide d'y aller parce qu'il s'ennuie sur Terre !

Deux cents ans se sont écoulés depuis sa dernière apparition (*Ultima VI*) ! La paix règne sur Britannia et il est accueilli avec les honneurs, car n'oublions pas qu'il est le célèbre Avatar ! Les ennuis ne tardent pas à commencer quand les paysans se mettent à entendre une voix bienveillante qui les prévient de différents dangers. Il est immédiatement pris pour un dieu. Plus tard, la voix se met à réclamer, en guise de récompense, la construction d'une arche noire. Très vite l'Avatar doit entrer en action. Quelle est cette force inconnue ? Pourquoi veut-elle la construction de ce mur noir ? Voilà la teneur de la mission de *Ultima VII*. Vos compagnons, tels que Iolo et Shamino, sont toujours là mais ils auront plus de personnalité et d'autonomie par rapport à vous. Je n'en dirai pas plus.

T. : Y aura-t-il des versions *Amiga* et *ST* d'*Ultima VI* ?

R. G. : Oui, elles sont prévues pour cette année.

T. : Y aura-t-il un *Ultima VIII* ?

R. G. : Oui, son scénario sera la suite logique d'*Ultima VII*.

Dany Boolauck



Ninja Combat, sur Neo Geo, exige des réflexes en tungstène (au moins) pour survivre. Moi, je suis mort. ▲



▲ *Magician Lord, toujours sur la plus puissante – et la plus chère – console du moment.*



Softs micro : quality made in USA

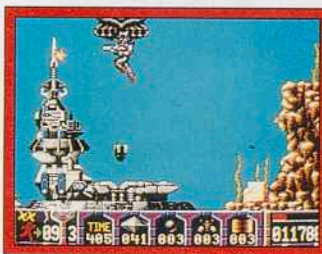
Notre tour traditionnel des stands tenus par les éditeurs américains ne nous déçoit pas. Beaucoup de titres de grande qualité sont présentés. A noter que le compartimentage floppy/cartouche n'existe plus. Les éditeurs travaillent aussi bien sur le marché de la micro que sur celui de la console.

ACCOLADE : l'année 1990 a été euphorique pour cette société qui a doublé ses ventes par rapport à l'année précédente. Elle est bien décidée à en faire autant grâce aux produits qu'elle s'apprête à lancer sur le marché courant 1991. Commençons par les titres sur la *Megadrive*. L'arrivée de **Turrican** sur la console 16 bits est une excellente nouvelle. Ce superbe jeu d'action fera certainement vibrer les amateurs du genre. Sortie prévue septembre 1991. **Hardball** est une simulation de base-ball qui sera disponible en mars. **Onslaught,** un hack'n slash que les possesseurs de *ST* et d'*Amiga* connaissent bien, sera disponible sur la *Megadrive* en mai. **Star Control** est un jeu d'action/stratégie dont la sortie est annoncée pour fin juin. Côté micro-ordinateurs, deux titres à retenir. **Conspiracy : The Deadlock Files** est un jeu d'aventure (en VGA) dans le genre thriller hitchcockien. Sortie sur *PC* en février. **Road and Car n° 1** est un data disk pour *Test Drive III*. Sortie prévue en février sur *PC*. A noter que les jeux d'aventure **Search for the King** et **Altered Destiny** (déjà disponible sur *PC*) sortiront respectivement en février et mars sur *Amiga*.

MICROPROSE : plusieurs nouveautés intéressantes étaient en démonstration sur le stand. Commençons par le très attendu **Gunship 2000**, le successeur de l'excellent *Gunship*. Cette simulation d'hélicoptère sur *PC* sera disponible au printemps 1991. Ce logiciel s'appellera **F117A NIGHTHAWK,** du nom de ce fameux bombardier furtif (invisible au radar), actuellement utilisé par les Américains dans la guerre du Golfe. Cette simulation aérienne vous permettra d'expérimenter les capacités de ce Stealth Fighter. Sortie sur *PC* au printemps 1991. **Darklands** est le premier jeu de rôle portant le label Microprose. L'action se passe dans l'Allemagne du xve siècle. Le joueur contrôle un groupe de quatre aventuriers dans un scénario très classique d'épopée fantastique. Sortie prévue sur *PC* en automne 1991. **TimeQuest** est un jeu d'aventure qui reprend le thème si classique du voyage dans le temps. Le joueur y rencontrera Jules César, Hitler, Napoléon, Genghis Khan, Attila, Cléopâtre, etc. Sortie prévue en avril sur *PC*. Le titre qui suit mérite une attention particulière, les amateurs de *Railroad Tycoon* et de *Sim City* en raffoleront. **Civilization** de Sid Meier est une simulation d'un monde où vous contrôlez un groupe de nomades.

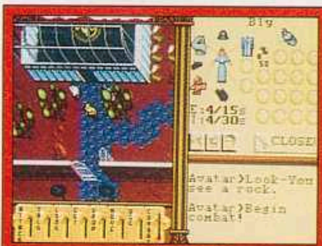
L'action commence 4000 ans avant J.-C. et vous avez pour mission de développer une civilisation à partir de ce petit groupe de nomades ! Une partie se déroule dans le passé, le présent et le futur. Sortie prévue sur *PC* en automne. Côté consoles, notons la sortie prochaine de **F-15**, la simulation de vol sur Nintendo, et l'adaptation prochaine de **Railroad Tycoon** sur *Superfamicom* de Nintendo.

4. Wing Commander II, un superbe jeu d'action sur PC.
5. Might and Magic III, un jeu de rôle sur PC.
6. Battlechess, un excellent jeu d'échecs sur CD-Rom. ▶



Turrican, le fabuleux shoot-them-up, arrive sur Megadrive.

1



Martian Dreams, un grand jeu de rôle d'Origin (PC).

2



Castles, le prochain jeu de rôle d'Interplay sur PC.

3



4



5



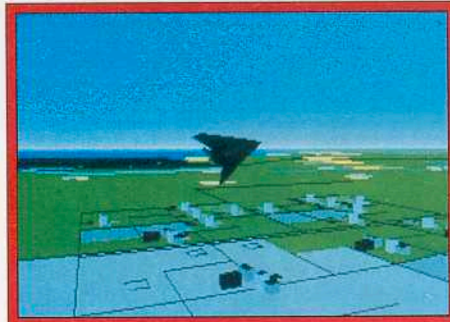
6



NEW WORLD COMPUTING : après le grand succès commercial de ses titres fétiches, *Might and Magic* et *Might and Magic II*, cet éditeur s'apprête à sortir **Might and Magic III : Isle of Terra**. Ce nouveau jeu de rôle bénéficie d'un système de jeu relativement proche de *Dungeon Master* ainsi que d'excellents graphismes animés. Sortie prévue en février-mars sur *PC*. **Planet's Edge** est un jeu de rôle de science-fiction qui sera disponible sur *PC* en mars.
INTERPLAY : deux nouveautés à signaler. Tout d'abord il y a **Castles**, un jeu de rôle d'un genre tout à fait inédit où le joueur doit construire lui-même ses châteaux et organiser son domaine. Sortie prévue sur *PC* en avril. Les versions *Amiga* et *Macintosh* seront respectivement disponibles en août et septembre. Ensuite, **Lords of the Rings II** va sortir en été sur *PC*. La version de *Lord of the Rings I*, déjà disponible sur *PC*, va bientôt sortir sur *Amiga*. Nous avons également vu **Battlechess I** sur CD-Rom et sur *Macintosh* (date de sortie inconnue).
SSI : le très attendu **Eye of the Beholder**, un jeu de rôle SSI/TSR bénéficiant d'un système de jeu à la *Dungeon Master*, devrait déjà être disponible sur *PC* et *Amiga*. **Death Knights of Krynn**, la suite du jeu de rôle *Champions of Krynn*, sera bientôt disponible sur *PC* (mars) et *Amiga* (avril).
CINEMAWARE : le prochain titre vedette de cet éditeur est sans conteste **Enemy Within**. Dans ce jeu d'action/aventure, le joueur ne contrôle pas le héros. Il ne peut



Enemy Within (Amiga).



F-117A Nighthawk (PC).

que l'aider à se dépêtrer d'une histoire de vendetta. Date de sortie prévue, juin sur *PC* et septembre sur *Amiga*. La simulation sportive **TV Sports Baseball** est annoncée sur *Amiga* (mai), *PC* (juin) et *PC Engine* (juillet). **Lords of the Rising Sun** est prévu sur *PC* en juin. **TV Sports Rollerbabes** est un sport futuriste où hommes et femmes s'opposent dans des épreuves burlesques. Sortie prévue sur *PC* (mars) et *Amiga* (août).
ORIGIN : plusieurs nouveautés à venir chez les créateurs d'*Ultima* et de *Wing Commander*. Sachez à ce sujet que des data disks nommés **Wing Commander : The Secret Missions 1** et **2** devraient déjà



Gunship 2000 (PC).

être disponibles sur *PC*. Mieux encore, *Wing Commander II : Vengeance of the Kilrath* sera disponible en juin-juillet. Son scénario sera, paraît-il, plus profond et plus riche que celui de son prédécesseur. Nous avons pu voir une démo de ce jeu dont les graphismes animés (VGA) et l'environnement sonore sont démentiels! Une bonne nouvelle, *Wing Commander 1* sera bientôt disponible sur *Amiga*. La série *Worlds of Ultima* s'enrichit d'une nouvelle aventure nommée **Martian Dreams.** Sortie prévue sur *PC* au printemps 1991.
ELECTRONICS ARTS : la branche américaine de EA se tourne résolument vers les consoles. **Immortal**, le jeu de rôle/action, vient de sortir sur *NES*. **Blockout** (stratégie), **Battle Squadron** (shoot-them-up) et **James Pond** (action /aventure) seront disponibles en mars sur la *Megadrive*. **Road Rash** est un nouveau jeu de course de motos dont la sortie est prévue en mars sur la *Megadrive*.
Quel bilan peut-on tirer de ce CES 1991 ? La micro tient le choc face à la vague et la vogue des consoles. Le *PC* gagne rapidement ses titres de noblesse en tant que machine de jeux avec des titres qui sont dans l'ensemble d'excellente qualité. Pour sa part, le marché des consoles continue à se développer. Problème majeur : trop de titres moyens, voire franchement médiocres, sortent sur toutes les consoles. Revivra-t-on un deuxième crash des consoles semblable à celui qui secoua le marché en 1983 ? Espérons que non. Ce qui est sûr, c'est que seuls les meilleurs jeux justifieront les importants investissements qui sont consentis pour leur développement. Nombre de petits éditeurs pourraient ainsi être amenés à perdre beaucoup d'argent, voire à disparaître purement et simplement. En résumé, trop de consoles, trop de portables, trop d'éditeurs, trop de titres... Il y aura forcément des « morts » sur ce parcours. Au consommateur (c'est-à-dire à vous chers lecteurs) de ne pas se tromper dans le choix d'un ordinateur, console ou console portable. Actuellement, les valeurs sûres sont le *PC*, *l'Amiga*, la *Megadrive*, le *Game Boy* (et peut-être la nouvelle *Lynx*). J'y ajouterais sans l'ombre d'un doute la *Superfamicom* de Nintendo. J'en possède une et je peux vous assurer que c'est (pour moi) la meilleure des consoles 16 bits.

Dany Boolauck



◀ *Darklands, le premier jeu de rôle de Microprose sur PC.*



Planet's Edge, un jeu de rôle futuriste sur PC.



Golden Axe, le hit de Sega, arrive sur PC.



Defender of the Crown adapté sur le fameux CDTV.

3615 FREEWARE



* sur 3615 Freeware, on trouve même la Bible en Anglais à télécharger !! (sur PC)

DES CENTAINES DE LOGICIELS POUR VOTRE MICRO

FREEWARE Vous permet de télécharger sur votre micro des centaines de logiciels avec le plus grand confort : transfert fiable et rapide, près de 6 K-octets par minute (pour moins de 25 francs, vous téléchargez un fabuleux jeu d'échecs !). Grâce au 3615 FREEWARE constituez vous une bibliothèque de logiciels de qualité pour votre micro IBM PC ou compatibles, et ATARI ST.

LE LIEU DE RENCONTRE DES PASSIONNES DE MICRO

Retrouvez vous dans la messagerie et les forums en direct, les rubriques vous permettant de rentrer en contact avec d'autres passionnés de micro, les boites aux lettres et les jeux.

GAGNEZ UN ATARI ST

Jouez sur le 3615 FREEWARE au jeu du Pacman et du Snake et gagnez chaque mois un micro ordinateur ATARI ST.
Et si vous avez un minitel 2, vous serez surpris par la qualité du graphisme !

L'INDISPENSABLE KIT DE TELECHARGEMENT QUICKER

Pour télécharger tous ces logiciels qui vous attendent, vous devez posséder le kit de téléchargement QUICKER. Ce kit est constitué d'une disquette contenant le programme QUICKER et d'un câble de liaison micro-minitel. Pour commander ce kit, remplissez ci-dessous le bon de commande.
Si vous possédez déjà le cable, branchez-vous sur le 3615 FREEWARE pour commander la disquette uniquement.

AVANT - PREMIERE :

En avant-première tous les mois, téléchargez les démonstrations et découvrez les prochains jeux de vos éditeurs préférés.

Bon de commande à découper et à retourner sous enveloppe affranchie à : CPIO 3615 Freeware, 39 rue St Antoine 75004 PARIS.

☐ OUI, je désire recevoir le kit complet, (câble, disquette Quicker, documentation plus un logiciel en cadeau) au prix spécial de 149 F *

Je possède déjà un câble micro minitel et je souhaite uniquement recevoir le logiciel Quicker pour mon micro :

29 F * ☐ Disquette PC ou Compatible 5 pouce 1/4
34 F * ☐ Disquette PC ou Compatible 3 pouce 1/2
34 F * ☐ Disquette ATARI ST

NOM ....
PRENOM ....
Adresse .... Etage .... Bâtiment ....
Code Postal .... Ville .... Tél. (facultatif) ....

* Joindre un chèque à l'ordre de CPIO.

• C.P. n° 56918

Elvira



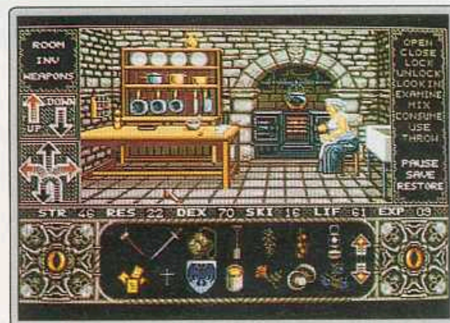
Amiga

Elvira vous invite en son château... Une partie de plaisir ? Non, un cauchemar sanglant. Un jeu d'une logique très classique, mais qui profite en revanche d'un environnement graphique superbe. Un soft tous publics, entièrement manié à la souris...

Accolade. Scénario et programmation : Mike et Simon Woodroffe, Alan Bridgman, Keith Wadhams ; graphismes : Paul Drummond, Kevin Preston, Phillip Nixon, Michael Landreth ; musique : Dave Hasler.

Elvira est une aventure qui se situe à mi-chemin entre *Dungeon Master* et *Operation Stealth.* Avec son mode de déplacement 3D, ses points d'expérience ou de vie et le soin apporté à sa réalisation, elle s'apparente, dans la forme, au fameux jeu de rôle. Mais c'est surtout la continuité de son scénario et la relative simplicité de sa logique de jeu qui rappellent les aventures plus « classiques », telles les productions Delphine Software. Au premier abord, la partie n'apporte rien de vraiment neuf au domaine de l'aventure/rôle. Mais, très vite, l'ambiance de cette mission et sa logique séduiront les joueurs de tout niveau. Elvira, une superbe créature aux formes généreuses, vient d'emménager dans un château hanté. Pour lui venir en aide, vous devez découvrir le parchemin qui lui permettra de chasser de sa demeure les forces du mal. Maniabilité souris, qualité et logique de la mise en scène, et ambiance de l'énigme sont les trois qualités maîtresses de ce soft.

L'aventure est entièrement maniée à la souris. Pour déplacer votre héros, il suffit de cliquer l'une des flèches de direction, ou encore de pointer une destination visible à l'écran. De même, à chaque tableau, le curseur de la souris vous permet de repérer tous les objets présents dans le décor. Plus maniable encore, la liste des actions disponibles, située à droite de la fenêtre de jeu, précise d'elle-même ce que l'on peut faire de tel ou tel indice. Par exemple, un clic sur une



Tous les objets en poche sont visibles.

armoire éclairera dans la liste les actions « ouvrir », « fermer » ou « fouiller », tandis que la sélection d'une arme ne permettra qu'un « utilise » ou « regarde ». A vous de choisir ensuite l'une de ces options. Les objets sont également saisis à la souris, puis placés dans l'inventaire.

On retrouve dans *Elvira* une maniabilité aussi précise que celle de *Maupiti Island,* un modèle du genre. L'exploration est l'une de vos premières préoccupations, mais les combats sont toujours au menu et profitent là encore de la grande souplesse d'utilisation ! C'est encore à la souris que l'on pointe son épée sur l'une des parties du corps de l'ennemi. S'il pare l'at-



Il faut prendre quelques asticots...



La plupart des scènes importantes sont animées. Attention, sursauts et frissons garantis...


Graphismes superbes, combats fréquents.

taque, c'est à vous de placer votre bouclier là où il frappe à son tour. Ce style de combat est à la fois simple à manier et suffisamment réaliste pour vous donner le frisson...

La mise en scène graphique d'*Elvira* séduira elle aussi bon nombre d'aventuriers. Ce logiciel offre des décors nombreux et variés. La texture des matières, les effets d'ombres ou de perspective vous plongeront sans délais dans l'angoisse et le mystère de l'aventure. Le même soin a été apporté au dessin des objets que l'on ramasse : pour preuve, il est possible de les identifier *de visu*, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce type de jeu. Il faut aussi souligner la grande logique apportée à l'orientation du joueur. Lorsqu'il avance, recule ou tourne sur lui-même, votre héros n'est jamais dérouté par l'enchaînement des pièces, des couloirs, des chemins en extérieur.

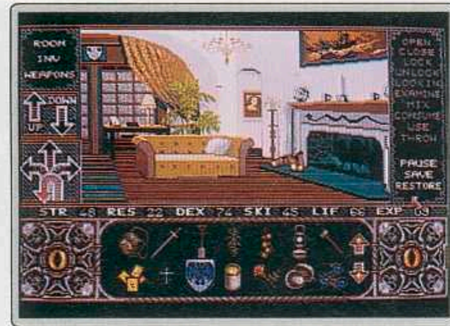
Enfin, le plus gros atout de cette mise en scène réside dans l'incorporation massive d'animations très bien réalisées. Outre les phases de combat, il n'est pas rare que le joueur frémisse devant l'assaut de la femme vampire, de la cuisinière au hachoir, qu'il soupire face au corsage d'Elvira ou sente chavirer son cœur devant le spectacle ragoûtant de cet homme égorgé tout fourmillant de vermisseaux... Rien à redire à tout cela, c'est superbe !

Un seul reproche pourtant, la bande-son, excellente pour la richesse des musiques jouées, ne laisse entendre que très peu de bruitages. Plus que jamais, il manque ici le « clap » des pas qui résonnent sur le carrelage, les « flic floc » des gouttes d'eau qui s'écrasent sur la terre rougie de la salle des tortures...

Riche d'une maniabilité exemplaire et d'une mise en scène exceptionnelle, *Elvira* profite également d'un


Un coup d'épée, une riposte au bouclier.

scénario d'une logique à toute épreuve. Le jeu est assez simple dans le fond, puisqu'il s'agit de découvrir une multitude d'indices et de les utiliser à bon escient : le pieu et le marteau comme crève-cœur à vampire, les clefs pour les portes, la lampe pour l'obscurité, rien de très exceptionnel, si ce n'est un livre de magie qui vous permettra d'accéder à de très


Des bûches, comprenne qui pieu !

nombreux sortilèges. *Elvira* s'adresse de ce fait aux aventuriers de tout niveau. Les professionnels profiteront d'une aventure bien bâtie et vraiment « ambiance », les novices pourront, à grand renfort de sauvegardes, s'essayer sans trop de danger et dans des conditions de « travail » idéales (graphismes, maniabilité) au fabuleux domaine de l'aventure/jeu de rôle. Cinq disquettes suffisent à développer quelques centaines d'écrans de jeu, sans trop de manipulations, heureusement.

Elvira est réalisée en langue anglaise, mais ne propose que très peu de textes à déchiffrer, notice mise à part.

Olivier Hautefeuille

Type : aventure 3D /rôle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★
Musique : ★★★★★
Prix : D

Sword of Vermilion

MEGADRIVE

Sword of Vermilion est l'enfant du mariage de l'ésotérisme médiéval et de la technologie de la Megadrive. En dépit de quelques défauts, le résultat a enchanté Jacques Harbonn et consolide la présence des jeux de rôle dans le monde des consoles.

Editeur : Sega

Décidément, la logithèque de la Megadrive ne cesse de s'étoffer. *Sword of Vermilion* nous offre en effet un jeu de rôle dans la plus pure tradition fantastico-médiévale. Vous incarnez le fils du roi d'Excalabria. Le royaume de votre père a été conquis par le démoniaque roi Tsarkon. Juste avant sa mort, votre père vous a confié à son fidèle chevalier alors que vous n'étiez qu'un nouveau-né, avec pour mission de vous emmener loin de là. Dix-huit ans ont passé et votre père adoptif vous révèle sur son lit de mort la vérité. Pour vous venger et jeter à bas le roi Tsarkon, vous devrez mettre la main sur les huit anneaux du Bien, qui pourront alors contrebalancer les effets des huit anneaux du Mal détenus par Tsarkon.

Votre quête commence dans votre petit village natal, Wyclif. Avec le peu d'argent que votre père adoptif vous a laissé, allez faire un tour à l'armurerie pour acquérir épée et bouclier, sans oublier de vous en équiper. La ville contient aussi d'autres lieux utiles : auberge où une bonne nuit de repos vous fera récupérer vos points de vie et de magie, voyante pouvant vous donner parfois quelques indices intéressants, boutique vendant divers équipements utiles, sans oublier l'indispensable église pour soigner vos blessures, retirer une malédiction et surtout sauvegarder le jeu. En effet, la cartouche dispose d'une petite pile de sauvegarde, qui autorise trois positions de sauvegarde différentes. Il est indispensable de dialoguer avec les habitants, car ils vous fourniront quelques indices intéressants et surtout une carte de la région.

Pour ces premières sorties, restez à proximité de la ville. Vous rencontrerez rapidement divers monstres que vous devrez obligatoirement combattre. Ces combats sont un peu frustrants. Il ne s'agit en fait que de mini-jeu d'arcade où vous devez frapper avant d'être frappé. Toutefois, deux éléments viennent les enrichir. Tout d'abord, les monstres effectuent une



Les animations sont exceptionnelles...



... les graphismes, itou.



Sword of Vermilion, réellement plein écran, ne laisse rien dans l'ombre.

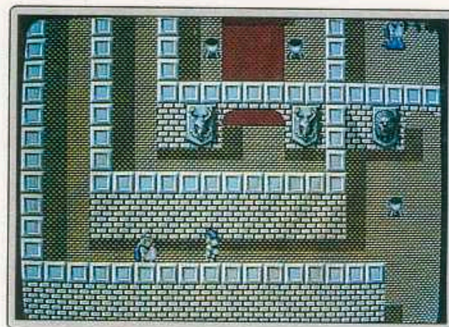
sorte de ballet, allant vers vous et reculant, et vous devrez de préférence les frapper dans le dos pour éviter d'être touché. Ensuite, la magie a sa place dans ces combats. Celle-ci s'acquiert en achetant un livre de magie, livre qui ne contient en fait qu'un sort d'attaque ou de soin. De plus, vous pourrez fuir un combat inégal, simplement en sortant de l'écran. Comme de coutume, chaque combat victorieux vous apportera argent et points d'expérience.

Au début, on ne cesse de mourir. Mais fort heureusement, la mort se solde dans ce jeu par la résurrection automatique dans la dernière église sauvegardée, avec comme seule pénalité la réduction de moitié de votre argent. Pourtant après quelques morts à répétition, on finit par passer de niveau (ce passage de niveau est automatique) et les choses deviennent beaucoup plus agréables.

Lorsque vous vous sentirez un peu plus fort (et que vous aurez complété votre équipement de combat), vous pourrez vous introduire dans le donjon qui se trouve à proximité. Attention, il est indispensable de vous munir de plusieurs bougies pour ne pas vous trouver bêtement dans le noir complet et aussi d'acheter des herbes pour pouvoir vous refaire une santé après les combats. Les couloirs de ce donjon sont peuplés de nombreuses créatures... En contrepartie, on y fait d'intéressantes découvertes, en particulier le premier anneau.

Vous allez continuer ainsi votre périple de ville en ville. A mesure de votre progression dans le jeu, vous vous verrez chargé de différentes missions de difficulté croissante. Il devient aussi capital de rassembler les différents indices obtenus en discutant avec les habitants pour se faire une idée de la situation. Ainsi le roi de Palma, votre prochaine étape, semble avoir bien changé. Vous vous rendrez compte un peu plus tard qu'il ne s'agit en fait que d'un imposteur, un dragon de glace métamorphosé, qui constitue d'ailleurs le premier des Archedémons et qu'il vous faudra absolument vaincre.

L'univers de *Sword of Vermilion* est vaste (la cartouche contient 5 Mo de données), sans atteindre toutefois à l'immensité de celui d'*Ultima VI*. Côté réalisation, ce programme est une réussite. Les graphismes sont riches, en particulier dans les villes, bien que les extérieurs ne soient pas toujours très variés dans une même région. On bénéficie en permanence de la 3D, en pseudo relief dans les villes ou en relief plus classique en extérieur ou dans les donjons.



Rencontre dans le donjon.

De plus, le jeu est réellement plein écran, que ce soit latéralement ou en hauteur, ce qui est un « plus » incontestable. L'animation est tout aussi bonne.

En ce qui concerne la bande sonore, je suis plus partagé. Certes la musique d'accompagnement est superbe, mais les bruitages d'action sont vraiment trop rares. L'ergonomie est très correcte, en dehors d'un point vraiment agaçant : pour acheter cinq herbes de soin, vous ne devrez effectuer pas moins de... vingt appuis sur le bouton d'action. En conclusion, *Sword of Vermilion* apparaît comme un jeu de rôle agréable et prenant en dépit de certains défauts (combats trop succincts et ergonomie à revoir sur un point).

Jacques Harbonn

Type : jeu de rôle
Intérêt : 16
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : D

Hard Nova



PC AT VGA

Jeu de rôle spatial à la sauce space opera, Hard Nova *mêle plusieurs scénarios dans un univers très réaliste peuplé de races humanoïdes diverses. Les graphismes sont agréables et originaux. Un cadeau d'Electronic Arts aux amateurs d'aventures spatiales.*

Electronic Arts. Conception et programmation : Karl Buiter ; graphismes : Mark Dickenson.

Les jeux sur micro se déroulent généralement dans un univers médiéval fantastique, le *space opera* étant nettement moins bien représenté en nombre de softs comme en qualité. *Hard Nova* va sans aucun doute changer cela.

Dans cette histoire, vous incarnez un mercenaire dont le vaisseau a été détruit, emportant avec lui la majeure partie de votre équipage. Vous et votre bremar êtes les seuls survivants, ce qui ne manque pas d'éveiller les soupçons de votre employeur sur vos qualité de chef. Il vous a néanmoins fourni un autre vaisseau, et vous devez réunir un nouvel équipage.

Quatre races se partagent la galaxie : les humains (dont vous êtes) ; les bremars, seuls à pouvoir utiliser les portes spaciales qui vous permettent de changer de système solaire ; les darkators, rudes combattants ressemblant à des raies manta et utilisant leurs pouvoirs sur la gravité pour voler ; les lantas, race créée à la suite d'erreur génétique, philosophes invétérés qui passent leur temps à se battre entre eux pour des raison métaphysiques.



Une rencontre agréable.



Repérage sur une planète.



Les graphismes en 3D isométriques de Hard Nova sont bien sympathiques.



Le droit de péage...

Vous commencez le jeu sur la planète Holbrok. Une femme accepte de se joindre à vous, et vous partez dans l'espace. Votre « patron », Kendall, vous demande de vous rendre à son quartier général, pour vous donner votre première mission : il s'agit de « nettoyer » un vaisseau marchand capturé par des soldats d'Ariel, un planète voisine. Cette mission rapidement expédiée (grâce, entre autres, à de nombreuses sauvegardes...), vous prenez des vacances bien méritées, à piller, à voler et à faire de la contrebande, le traintrain habituel... C'est alors que Tikorr, la planète voisine d'Ariel, vous offre une fortune pour la débarrasser du dictateur de cette dernière...
Les scénarios s'entrecroisent, s'enchevêtrent de telle manière que vous ne savez rapidement plus où donner de la tête. Un ordinateur fou menace de prendre le contrôle de la galaxie, de petits hommes bleus commencent à envahir les planètes périphériques...
De nombreuses rencontres vous apporteront des informations, de l'aide ou un nouveau membre d'équipage ; ne vous privez pas du plaisir de la conversation, même si cela ne vous sert pas, les phrases que le jeu vous propose (choix entre une et trois réponses) sont des trésors d'humour (en anglais !).
Il est important de tout noter, car les informations que vous recueillez peuvent servir plusieurs fois. En cours de route, vous trouvez des armes et du matériel, ainsi que de nombreuses boutiques où faire vos emplettes : un magmacanon et deux radgrenades ! L'univers où vous évoluez est d'une richesse peu commune, et la liberté totale : vous allez où vous voulez, remplissez vos missions dans l'ordre que vous choisissez, vous pouvez agir comme un « bon » ou comme un « méchant » (alternativement ou simultanément)... Vos personnages disposent de caractéristiques (agilité, discrétion, connaissance des armes, pilotage de vaisseaux...) qui peuvent être augmentées à chaque niveau. Cela influera sur vos chances de toucher, sur vos capacités à programmer le vaisseau ou à identifier une cible. L'expérience se gagne principalement, et c'est le seul reproche que je ferais à ce jeu, lors des combats à pied. Seuls trois personnages peuvent descendre au sol, ceux qui restent à bord ne montent donc que rarement de niveau...

Le jeu dispose de trois types de représentation « et demi ». Au sol, vous êtes représenté en vue de dessus. En surface, à bord de votre navette de débarquement, vous vous déplacez dans une 3D isométrique du plus bel effet. 3D isométique aussi dans la vue « spatiale ». Enfin, le « demi » correspond à l'exploration à l'aide d'un droïde, qui a la capacité de visiter un niveau sur un « plan électronique » et de tuer sans risque tous les ennemis qui s'y trouvent. L'ergonomie est excellente, toutes les fonctions sont accessibles à la souris ou au clavier, les principales touches étant indiquées en permanence à l'écran.
Les graphismes sont bons, et certaines images (les visages des personnages) très réussies. Les bruitages sont limités, et la musique qui accompagne par moments le jeu est jolie mais rapidement lassante. Il est possible de la désactiver au chargement, mais j'aurais apprécié de pouvoir la couper en cours de jeu. Ce jeu de rôle qui ne paie pas de mine est une petite merveille de *space opera*, et sauver le soleil des petits hommes bleus ou détruire l'ordinateur fou vous demandera de nombreuses heures de recherches et d'exploration. J'adore.

Jean-Loup Jovanovic

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : n.c.

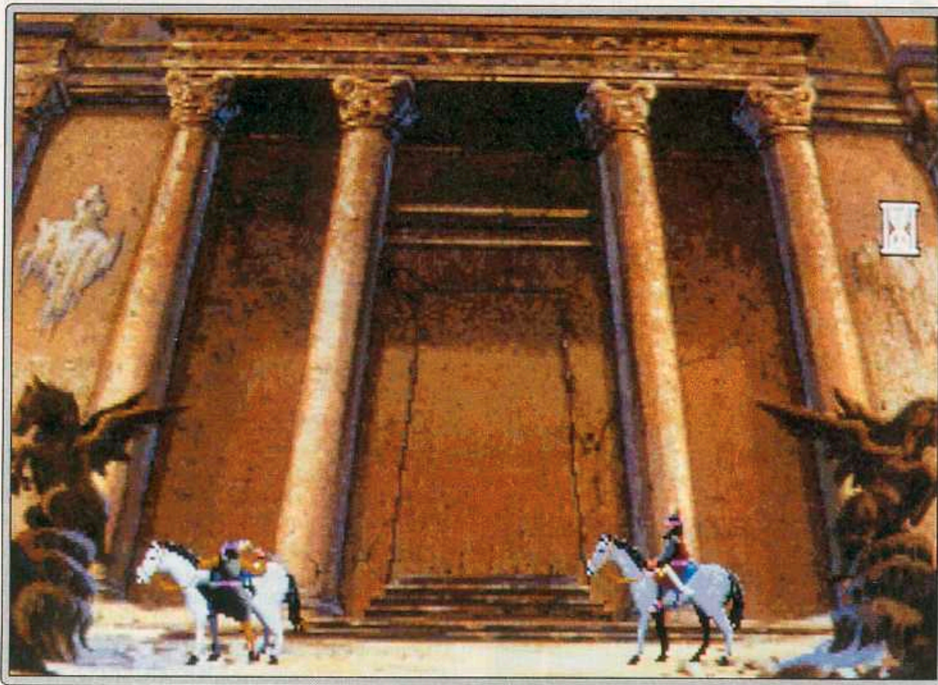
King Quest V ☆

PC 286 VGA/MCGA

Malgré les plus beaux graphismes du monde, malgré une musique digne de Herbert von Karajan, King Quest V *n'est pas sans défauts. Le scénario est très linéaire et les actions sont limitées. Cela n'a pas empêché Jean-Loup Jovanovic de craquer complètement sur ce jeu !*

Sierra. Scénario : Roberta Williams ; graphismes : Andy Hoyos ; programmation : Chris Iden.

Imaginez un jeu aux graphismes magnifiques, aussi beaux que dans ces livres de contes de fées que vous lisiez quand vous étiez petit. Un jeu où vous pouvez vous promener librement, parler aux gens que vous rencontrez et manipuler les objets sans taper un seul mot. Un jeu où la musique et les bruitages accompagnent parfaitement l'action. Ce jeu, c'est *King Quest V* ! Vous, Graham, roi de Daventry (cf. les épisodes précédents), rentrez d'une promenade dans les bois.
Vous vous apercevez alors avec stupeur que votre château et tous ses habitants ont disparu : il ne reste rien de votre univers ! Un hibou vous apprend qu'un sorcier l'a emporté dans un tourbillon, et vous propose d'aller chercher conseil chez son maître, un vieux magicien, ce que vous faites sans tarder.



Dans un cocktail de contes de fées, Graham rencontre les quarante voleurs.

Muni d'une baguette magique usagée, vous allez enfin pouvoir partir à la recherche de ce sorcier. Le hibou, qui vous accompagne dans votre quête, vous conseille tout d'abord d'aller visiter la ville. Vous entrez dans les échoppes du tailleur, du fabricant de jouets et du cordonnier, et vous récupérez une pièce d'argent et un poisson pourri.
Vous longez la rivière, passez devant une boulangerie, où l'on fait de très bons gâteaux, et une auberge, avant d'arriver devant une ruche qu'un ours est en train de saccager. Outré par cette attitude peu civique, vous utilisez votre poisson pour l'éloigner. En remerciement, la reine des abeilles vous laisse prendre un peu de miel.
Vous ramassez un bâton qui traîne par là, et allez vers le nord. Là, un chien s'amuse à dévaster une termitière. Vous l'éloignez à l'aide du bâton, ce qui vous permet d'obtenir l'aide du roi des termites, qui vous facilite la tâche pour trouver une aiguille d'or dans une meule de foin. Vous pourrez alors soit acheter une cape, soit aller voir la diseuse de bonne aventure, qui vous donne un médaillon...
A ce point, vous devez avoir autour de 20 sur 260. Chaque passage donne droit à une séquence animée, souvent très travaillée. Au cours de votre quête, vous rencontrerez une sorcière particulièrement désagréable, une jeune fille changée en saule pleureur qui joue merveilleusement de la harpe, des brigands, les quarante voleurs et bien d'autres personnages encore... Tous les contes de fées semblent avoir présidé ce festival, habilement mélangés et agrémentés d'un soupçon d'humour. Le scénario est bien ficelé, malgré son côté trop linéaire. On est loin de la liberté d'action de *Quest for Glory I* et *II*, du même éditeur. Il est en effet très désagréable de devoir chercher de façon systématique à quoi peu servir un objet (le miel ne peut être utilisé qu'à un endroit...) et il arrive que l'on soit bloqué faute d'avoir utilisé un objet de la bonne façon.



Donnez un poisson pourri à l'ours !



Une jolie petite bourgade.

La manupulation du jeu se fait entièrement à la souris, grâce à des icônes qui apparaissent quand vous pointez le curseur sur la partie supérieure de l'écran. Ces icônes vous permettent de vous déplacer, de regarder, d'agir sur votre environnement et de configurer le jeu (vitesse, sons, niveau de détails...). Quand une icône a été sélectionnée, la flèche de la souris laisse la place à une représentation de sa fonction. Mieux : en utilisant le bouton droit de la souris, vous faites défiler les pointeurs correspondant aux différentes icônes, ce qui simplifie encore les manipulations. Loin de limiter la liberté de mouvement cette méthode évite de devoir chercher le mot exact qui permet d'effectuer une action.
Vous choisissez l'objet que vous voulez utiliser, sur quoi et l'action correspondant logiquement s'effectue (quoique parfois cette logique soit approximative...). Cette interface apporte un confort d'utilisation inhabituelle aux jeux Sierra.



La princesse pleure son humanité perdue.

Les graphismes sont somptueux, de loin ce qui s'est fait de mieux sur micro (quel qu'il soit) jusqu'à aujourd'hui. La basse résolution VGA (c'est-à-dire le MCGA) et ses 256 couleurs sont utilisées à la perfection, faisant de chaque écran un véritable tableau animé. L'animation n'est pas un modèle de rapidité, mais elle est fluide et très réaliste.
Les musiques sont superbes : de très nombreuses animations sonores accompagnent le jeu. Ceux qui ont la chance de pouvoir utiliser une carte sonore en tireront pleinement parti.
L'installation se fait très simplement à l'aide d'un programme spécifique qui copie les fichiers nécessaires sur votre disque dur, où vous aurez préalablement libéré 10 Mo. Ce jeu, le plus volumineux qui m'ait été donné de voir, est en effet fourni sur neuf disquettes 5"1/4 haute densité (1,2 Mo chaque). Un monument ! Le matériel doit être à la hauteur de ce jeu : un 286 VGA disposant d'un disque dur rapide est indispensable, si vous ne voulez pas voir Graham se traîner lamentablement d'écran en écran !
En conclusion, ce jeu est le plus beau du monde, je n'admettrais aucune discussion sur ce point ! Son interface est confortable, et l'ambiance est sublime. Le seul regret que je ressente malgré tout est la rigidité du scénario, habituelle au *King Quest*, qui n'a pas été améliorée. Et je me surprend à rêver d'un « *King Quest for Glory* » qui associerait les qualités des deux jeux, la beauté et l'ergonomie à une liberté totale. Il n'est pas interdit de rêver, non ?

Jean-Loup Jovanovic

Type : aventure
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★ (sans carte)
★★★★★ (avec carte)
Prix : n.c.



Un cordonnier bien mal chaussé.

The Lord of the Ring Vol.1

PC TOUS ECRANS, CARTE SONORE

Impossible de passer outre ce logiciel, si l'on est un amateur de Tolkien et d'aventure animée. A la mode Sierra, ce fabuleux jeu de rôle est à la fois très simple à manier et suffisamment complexe pour séduire même les plus pros du genre. Pour les hobbyistes du Hobbit.

Electronic Arts. Scénario issu du *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien ; programmeurs : Troy Miles, assisté de Jim Sproul ; graphistes : Paul Jaquays, Scott Bennie, Troy Miles, Bruce Sclickbernd, Charles Weidman III, Todd Camasta et Scott Biesar ; musiciens : Charles Deenan et Kurt Heiden.



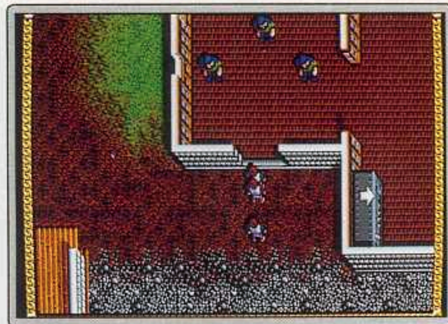
Dès la présentation de l'aventure, c'est le plongeon dans l'univers de Tolkien.

Que vous ayez ou non déjà frissonné à la lecture de l'excellent roman de Tolkien, la trilogie du *Seigneur des anneaux*, dont s'inspire directement cette quête, je vous conseille très vivement ce logiciel. D'une part, parce qu'il respecte fidèlement le récit du livre et retranscrit bien le climat de l'une des aventures romanesques les plus passionnantes du genre ; d'autre part, parce qu'il s'adresse tout aussi bien aux pros du jeu de rôle, qu'aux novices de l'aventure.



Un chevalier de l'ombre, usez de magie...

Premier atout de cette aventure, la qualité de ses graphismes et de sa mise en scène. Si l'on retrouve ici la vue aérienne tant appréciée des amateurs de rôle, *The Lord of the Ring* est bien plus visuel et soigné que la plupart de ses confrères. Il ressemble par exemple au célèbre *Faery Tales Adventure* (version *Amiga*) : vos personnages marchent dans un décor détaillé en semi 3D aérienne. Tous les éléments du décor sont aussi réalistes que la démarche des hobbits, des nains, orques ou chevaliers noirs que l'on rencontre au détour d'un sentier. La mise en scène compte aussi quelques séquences animées « automatiques ». Par exemple, lorsque vous rencontrerez les elfes dans le bois du sud ou que vous pénétrerez dans la forêt qui s'étend à l'est de la contrée, the Old Forest, des séquences superbes vous narreront les événements dramatiques qui se déroulent en un autre point du pays. La bande-son qui agrémente la partie



Dans le moulin, de sombres agissements.

ne développe aucun bruitage. C'est très dommage ! En revanche, les quelques plages musicales qui accompagnent l'aventure sont superbes (carte son).
Deuxième atout, une prise en main facile et un maniement « souris » intégral. Le roman de Tolkien est d'une rare complexité aussi, tous ceux qui ne l'ont pas lu apprécieront grandement la notice française fournie avec le logiciel. Les concepteurs du soft y dévoilent toute l'historique de la Terre du Milieu. Il suffit de lire ces pages pour ne plus avoir qu'une idée en tête : plonger sans attendre dans l'aventure !
Le jeu se manie avec une grande facilité. Le joueur contrôle ses personnages à la souris. En pressant son bouton droit, il ouvre ensuite une fenêtre « action », d'où il dirige toutes les commandes. Enfin, ce programme ne vous obligera jamais à lire de longues descriptions rédigées en anglais : lors des faits importants, le soft vous renvoie à l'un des 258 paragraphes de la notice, où sont traduits en français tous les discours ou descriptions utilisés dans le jeu. Un excellent remède contre la lenteur, la lourdeur de l'aventure et... le piratage !
Une quête complexe mais accessible à tous, c'est le troisième atout de ce premier volume de *Lord of the Ring*. D'un côté, j'ai vraiment apprécié la complexité du scénario, le fait qu'il traduise aussi bien l'atmosphère du roman. On y retrouve toute sa richesse, tant au niveau des personnages que de la magie, de l'interaction entre les multiples quêtes qui se mêlent ici. L'utilisation des sortilèges et l'évolution des personnages respectent à la lettre les règles du jeu de rôle, mais sans rebuter pour autant le novice !
Lord of the Ring est si facile à manier, si bien présenté par sa notice, que je le conseille vraiment à tous les publics. Même les combats sont ici d'une vitalité exemplaire. Vous pouvez y déplacer vos personnages, changer d'arme au milieu de la lutte, avaler une potion, entre deux escarmouches, pour reprendre des forces... L'enchaînement très logique des scènes ou de la découverte des indices aidera également les nouveaux venus de l'aventure/rôle. Il est



Rencontre avec les elfes.

rare que l'on se retrouve bloqué dans cette aventure. Au pire, il faudra revenir en arrière pour récolter un objet manquant, pour glaner un sortilège d'ouverture, pour rencontrer un personnage important que l'on a manqué précédemment, etc. Mais jamais de voie sans issue, jamais de mort soudaine qui offense la logique.
Il fallait bien toutes ces qualités pour que l'on ose se lancer dans la plus terrifiante mission jamais proposée aux aventuriers de la micro ! Sauron ne sera pourtant pas encore vaincu à la fin de cette quête. Electronic Arts signe ici le premier volume de *Lord of the Ring*. Deux autres programmes vont suivre cette année, qui vous mèneront peut-être un jour à Mordor, cité de Sauron, face aux forges du démon... Seuls défauts à ce programme, signalons simplement le manque de bruitages réels et le fait qu'il ne soit possible d'effectuer que deux sauvegardes sur le disque, ce qui est bien contraignant.

Olivier Hautefeuille

Type : aventure animée/jeu de rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★ (VGA)
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★ (musique)
Prix : D



La fiche de l'un des personnages.

Crystals of Arborea

ATARI ST ET AMIGA

Une histoire sans consistance, des rencontres superficielles, voilà ce qui empêche Crystals of Arborea *d'être un Hit. De très bons graphismes et une ergonomie soignée en font néanmoins un jeu qui peut accrocher. Un bon jeu de rôle/aventure en français.*

Silmarils. Programmation : Pascal Einsweiler, Michel Perret ; bruitages : Fabrice Hautecloque.

Rompant avec ses habitudes, Silmarils nous propose avec *Crystals of Arborea* un logiciel combinant jeu de rôle et stratégie. L'histoire se déroule dans un monde héroïco-fantastique. Les forces du bien (les Sham-Nirs) sont opposées aux forces du mal. Vous incarnez Jarel, prince des Sham-Nirs aidé de six compagnons : un magicien, deux rangers et trois guerriers. Le but est de retrouver quatre cristaux, dévolus à chacun des éléments, et de les porter au sommet de la tour correspondante.
Comme dans tous les jeux de rôle, vos personnages sont définis par un certain nombre de caractéristiques, mais c'est ici le programme qui se charge de les leur attribuer. Le champ d'action est assez restreint : une petite île de 10 km sur 6. Toutefois, vous pouvez choisir entre cinq niveaux de difficulté qui conditionnent le nombre et la résistance des assaillants, ainsi que les éventuels cristaux déjà en leur possession. De plus, au début de chaque nouvelle partie, tous les lieux importants sont randomisés (choisis au hasard), ce qui vous assure un renouvellement complet de la quête. Cette possibilité ne vous prive pas de la sauvegarde, les lieux et objets restant fixes au cours d'une même partie. Votre quête se déroule selon un mode assez particulier. Pour vous déplacer, vous disposez d'un écran principal où ce qui entoure votre héros est représenté en un pseudo relief assez bien rendu. Les différents écrans semblent utiliser un système de génération automatique à partir d'une série d'éléments. Le système est probant car les images sont assez jolies. De plus, certains lieux bénéficient d'images plus spécifiques.
Au début, vous ne savez pas du tout où diriger vos pas. Certes, le programme vous révèle quelques indices comme l'emplacement approximatif du moine ou du Maître du savoir. Mais, en fait, ce sont vos rangers qui vous signalent les lieux intéressants à proximité. Cet écran « 3D » est le seul moyen de déplacer Jarel, accompagné ou non. En effet, vos compagnons disposent d'un autre mode de déplacement (mode carte) plus rapide. Vous sélectionnez le ou les membres participant à la reconnaissance (Jarel excepté) et leur assignez une destination. C'est là que se révèle l'aspect stratégique du jeu. En restant unis, vous bénéficiez d'une meilleure force de frappe, mais vous perdez du temps. A l'inverse, vous pouvez désigner à chacun une destination, mais vos compagnons risquent alors de se retrouver en mauvaise posture en cas d'attaque. Dès qu'un lieu nouveau a été découvert, il se place automatiquement sur la carte. Au cours de votre exploration, vous rencontrerez certains maîtres, qui vous fourniront une aide diverse : potion, entraînement ou capacités magiques supplémentaires (infravision, téléportation). Toutefois, cette aide ne vous sera accordée que lorsque vous aurez répondu avec succès à une question simple portant sur le jeu ou le monde de l'*heroic fantasy*. L'aventure se déroule en temps réel, le cycle jour-nuit influant beaucoup l'éclairage ambiant (on ne voit presque plus rien la nuit, à moins de disposer de l'infravision). De plus, vous verrez sur la carte vos ennemis se déplacer et il faudra réagir pour éviter d'être encerclé. Dans certains cas, le combat est inévitable ou même souhaitable. Il se déroule en un mini-



On peut se déplacer sur la carte.



Les graphismes soignés vous mettent rapidement dans l'ambiance.



Une phase de combat.

wargame (déplacement ou action) réglé par un certain nombre de contraintes habiles : les guerriers ne peuvent se battre qu'au corps à corps ; les rangers, doivent se trouver à distance et voir l'ennemi en ligne droite sans obstacle. Quant au magicien, il lui faut un tour de concentration obligatoire entre chaque attaque. Vous pourrez à tout moment prendre la fuite.

Après les combats, il est souvent utile de refaire le potentiel de vie et d'énergie de vos compagnons à coup de potions (limitées) ou tout simplement en dormant. Vous découvrirez aussi des souterrains, parfois seuls moyens d'accès à un endroit autrement inaccessible. Dans ces souterrains, il est indispensable de cartographier pour ne pas vous perdre.
La réalisation est d'un niveau correct, les graphismes assez variés. Les bruitages digitalisés sont rares mais complètent bien l'ambiance. Ce logiciel constitue un excellent choix pour qui veut s'initier aux jeux de rôle sur micro. De plus, l'aspect stratégique apporte un élément non négligeable. Les deux versions présentées *(Atari ST* et *Amiga)* ne révèlent aucune différence significative. Jacques Harbonn

Type : jeu de rôle/stratégie
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : -
Bruitages : ★★★★
Prix : C

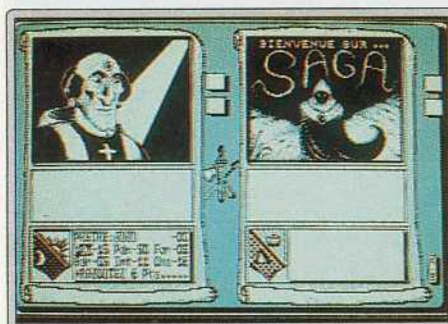
Trois nouvelles aventures sur CPC

Après la Secte noire *(cf. Tilt 84), la société Lankhor, mère du célèbre* Maupiti Island, *offre aux possesseurs de CPC trois nouvelles missions : très simples dans leur maniement mais toutes étayées de scénarios riches et complexes.* Saga, Sdaw *et* Mokowe *séduiront tout particulièrement les jeunes aventuriers.*

Saga

Auteurs : Régis Blazy, Guillaume Genty.

Saga est sans doute le titre le plus intéressant de cette trilogie. Il s'agit d'un jeu de rôle qui respecte au mieux les règles de cet art fameux. Après avoir défini vos personnages, vous partez à l'assaut d'un monde de magie et de mystère. *Saga* possède deux atouts phares : il accepte le mode deux joueurs et peut être entièrement manié au joystick. Le joueur agit sur une série d'icônes et choisit des actions sur les fenêtres de bas d'écran. Le choix d'objet à même la fenêtre décor est possible, ce qui est vraiment rare sur *Amstrad CPC*. En contrepartie, les graphismes sont des plus simplifiés mais suffisants pour retranscrire l'ambiance de la partie. Enfin, le respect des lois de l'aventure/rôle séduira les connaisseurs (points d'expérience, magie, jets de dés pour décider de la portée d'un tir, etc.). Pour qui possède un *CPC*, quoi de mieux que cette aventure, simple mais complète, pour faire ses armes en tant que futur seigneur des jeux de rôle micro ? A noter que ce soft possède trois configurations, selon qu'on l'exploite sur *CPC 464* (+), *CPC 664* ou *6128* (+). Olivier Hautefeuille



Saga, un pur jeu de rôle, performant sur CPC.

Type : jeu de rôle /icône
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★
Animation : -
Bruitages : ★★★
Prix : B

Sdaw

Auteurs : Fabrice et Lionel Caillaud.

Sdaw est un guerrier futuriste qui part à l'assaut des égouts de Chicago. Son but : vaincre des mutants « nucléairisés ». *Sdaw* offre des décors très simples. Les couloirs et salles des égouts apparaissent en 3D. Le joueur avance et tourne sur lui-même. Pour agir, plusieurs icônes sont sélectionnées à l'aide du joystick. Qu'il s'agisse du déplacement de votre personnage ou de l'utilisation d'objets, il suffit d'un clic écran. Ce maniement, très rare sur *CPC*, séduira à coup sûr ceux qui n'apprécient pas la frappe clavier un peu laborieuse sur *Amstrad*. Si le scénario de cette mission est classique, le joueur sera pourtant séduit par la logique des déplacements et de l'orientation de son personnage, ou par la qualité des bruitages de l'aventure. Pour les plus jeunes, un jeu qui offre une ambiance plus « action » que celle des aventures comme *Sram* ou *la Secte noire*. O.H.



Sdaw, maniement joystick et 3D frontale.

Type : aventure
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★
Animation : -
Bruitages : ★★★★
Prix : B

Mokowe

Auteurs : Jean-Pierre Godey et Jean-Claude Lebon.

Cette lutte pour la sauvegarde des éléphants du Kenya utilise la mise en place graphique qui fit naguère le succès de la série des *Sram*. Le joueur se déplace et agit en entrant au clavier des ordres simples. Il s'agit essentiellement des directions (nord, sud, etc.) et de quelques actions comme prendre, ouvrir, appuyer, par exemple. La logique de base de cette mission est très simple. Il existe en moyenne un indice par tableau, et que l'on utilise ensuite sur un seul autre décor. Quelques « plus » viennent enrichir l'aventure. C'est pour cela que je conseille *Mokowe* aux tout jeunes, pour leurs premiers pas dans le domaine de l'aventure micro. Les graphismes sont assez fouillés mais n'utilisent que peu de couleurs. O.H.



Mokowe, très classique, pour les plus jeunes.

Type : aventure
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★
Animation : -
Bruitages : ★★★
Prix : B

Message in a bottle

Ultima VI, la solution...

Voilà plus de neuf mois que luttent de très nombreux aventuriers pour la résolution de l'énigme du fabuleux *Ultima VI*. Alors que les mages nous annoncent le septième épisode de la série, l'un des plus vaillants guerriers de cette quête a enfin réuni les éléments qui vous mèneront sans doute à la victoire. Kick the Wizard, en exclusivité pour *Tilt*, nous livre tous les secrets de l'un des plus grands jeux de rôle du moment.

Commençons par dresser la liste des localités importantes, indiquées ici par leurs coordonnées (N pour nord, E pour est, etc.) :
10° S – 01° E, embarcadère de Britain.
73° S – 34° E, Serpent's Hold.
47° S – 17° E, embarcadère de Trinsic.
31° S – 14° E, embarcadère de Paws.
23° S – 76° E, embarcadère de Moonglow.
78° S – 60° E, embarcadère du palais de Sutek.
02° N – 70° E, demeure de Xiao.
19° S – 26° O, Skara Brae.
14° N – 27° O, la grotte des Araignées.
56° S – 05° E, le trou des Héros.
01° N - 30° E, Cove.
14° S – 31° O, demeure d'Horance.
16° N – 13° O, la hutte de Iolo.
23° N – 07° O, Yew.
09° S – 15° O, la Grotte des Cyclopes.
44° S – 56° E, embarcadère de New Magincia.
32° S – 36° E, embarcadère de Buccaneers.
64° S – 18° O, embarcadère de Jhelom.
22° N – 70° E, la Fourmilière.
31° N – 36° E, embarcadère de Minoc.
15° N – 63° E, demeure de Sin'-Vraal.
26° N – 16° O, demeure de Big Ben.
22° N – 21° O, Empath Abbey.
11° N – 37° E, Stonegate.

Lançons-nous maintenant dans l'aventure. La quête s'ouvre par la résolution de deux énigmes, que l'on découvre en discutant avec Lord British et ses acolytes, Nystul, Geoffrey, etc. Ces deux énigmes concernent la libérations des shrines et la traduction du *Livre des prophéties, the Book of Prophecies*, détenu par Iolo.

LA LIBÉRATION DES SHRINES :

Rune et mantra

Une rune est une pierre gravée d'un symbole représentant sa vertu. Un mantra est une prière (un mot très court en général). Les shrines sont des lieux de prières. Il en existe un pour chacune des vertus en vigueur dans le pays de Britannia. De plus, chaque vertu est associée à l'une des villes de cet univers.
En allant à Cove (pour suivre les conseils de Geoffrey), vous devez parler avec le vicomte Ahrmaand qui vous explique le but de votre première mission : pour libérer les shrines, il faut utiliser la rune et le mantra lui correspondant. Dans toutes les villes citées plus bas, vous devez donc glaner des renseignements sur les runes et mantras concernés. A chaque shrine ainsi libéré, vous obtiendrez une pierre de Lune, pierres qu'il faut bien entendu conserver pour la suite de l'aventure.
Voici la liste des villes et des vertus qui leurs sont associées :
Yew : la Justice
Britain : la Compassion
Trinsic : l'Honneur
Moonglow : l'Honnêteté
Jhelom : la Valeur
New Magincia : l'Humilité
Skara Brae : la Spiritualité
Minoc : le Sacrifice.

La Compassion, à Britain

La rune et le mantra sont gardés par les bardes dans le musée de Britain. Kenneth connaît le mantra : MU. Ariana possède la rune.

La Justice, à Yew

La rune se trouve sous une plante, à l'auberge Slaughtered Lamb Inn. On l'apprend en questionnant Lenora, puis le captif retenu dans la prison. Lenora, le maire de Yew, connaît le mantra : BEH.

La Valeur, à Jhelom

La rune a été volée par un rat, dans l'auberge de Jhelom. Pour la récupérer, seule Sherry, la souris parlante de Lord British, sera assez petite pour vous venir en aide... Culham, un barde, connaît quant à lui le mantra : RA.

L'Honneur, à Trinsic

La rune est tout simplement sur un piédestal... Servez-vous ! Le mantra est connu du maire de Trinsic, Lord Whitsaber.

L'Honnêteté, à Moonglow

La libération de cette shrine est plus délicate. En effet, en questionnant Penumbra, vous apprendrez que la rune a été enterrée avec Beyvin, dans les catacombes de Moonglow. Il vous faut donc visiter ces catacombes et découvrir la crypte, au deuxième sous-sol. Malheureusement, la porte est fermée à clef. Deux solutions : soit aller demander la clef à Maurel, soit faire exploser la porte à l'aide d'un tonneau de poudre (cf. chapitre trucs et astuces). Penumbra connaît le mantra : AHM.

La Spiritualité, à Skara Brae

Le mantra s'apprend lorsque l'on discute dans l'auberge de la ville. Quant à la rune, le maire vous apprendra que c'est Quenton qui l'avait, mais qu'il est maintenant décédé. En fait, cette rune se trouve dans le coffre de Marney. Il suffit ici de demander la rune pour l'obtenir, mais ne prenez rien d'autre dans le coffre...

L'Humilité, à New Magincia

La rune se trouve chez Lord Antonio, maire de la ville, qui vous dira en outre que *« c'est le plus humble qui connaît le mantra »*... Le plus humble ? Un simple pêcheur, Conor Starfalcon ! Le mantra est : LUM.

Le Sacrifice, à Minoc

Attention, cette mission est plus complexe et, surtout, elle fait longuement voyager. Lady Isabella, le maire de Minoc, vous annonce que la rune est chez Selganor. Ce dernier exige, avant de vous la remettre, que vous fassiez partie de la guilde des artisans. Pour ce faire, il faut en fait vous procurer une flûte et interpréter la chanson *Stones*. Pour *Stones*, c'est très simple : Gwenno (toujours à Minoc) peut vous l'enseigner. En notation numérique, voici ce fameux air : 6789878767653 !
Pour la flûte de Pan, il faut parler avec Julia. Elle vous fera volontiers une flûte, à condition que vous lui apportiez une planche extraite d'un tronc de Yew fraîchement coupé. Donc, vous filez à Yew pour acheter un tronc chez Big Ben. Vous le ramenez ensuite à la scierie de Minoc pour obtenir une planche. Retournez ensuite chez Julia, puis enfin chez Selganor, avec la flûte et la chanson ! A Minoc, c'est Tara qui connaît le mantra : CAH.
Voilà finie votre mission concernant la libération des shrines. Il vous faut maintenant attaquer la deuxième phase de l'énigme posée par Lord British.

LA TRADUCTION DU BOOK OF PROPHECIES :

Gitans, pirates et trésors...

Comme vous l'a conseillé Nystul, vous vous rendez au Lycaeum pour parler à Mariah du *Livre des Prophéties...* Ses explications sont claires : *« Pour traduire ce volume, il me manque une partie d'une tablette, une pierre de rosette, que des gitans devaient me faire parvenir. »*

Chez Zoltan, le roi des gitans qui se promène souvent entre Paws et Trinsic, vous faites une triste découverte. Alors qu'il convoyait cette fameuse pierre de rosette, le roi fut attaqué par un pirate, le capitaine Hawkins qui est en possession de la moitié de tablette manquante !

Qui dit pirates... dit village de pirates. Buccaneers Den en est un, situé sur un île. Homer, un ancien compagnon du capitaine Hawkins, vous laisse entendre qu'il sait bien des choses. Mais jamais il n'en révélera le moindre mot à un homme qui n'appartient pas à la guilde des voleurs.
Dans l'auberge de Buccaneers Den , en examinant le mur situé derrière le chaudron, vous rencontrez un certain Budo. Ce dernier connaît le moyen d'entrer dans la guilde des voleurs. Il suffit de voler la ceinture que porte sur lui un ancien membre de la guilde, caché dans les sous-sols du château de Lord British.
Dans ces sous-sols, on rencontre tout d'abord Daros. Mais pas de ceinture... Il faudra chercher plus bas, au troisième niveau. L'ennemi, une femme, est redoutable...
De retour chez Budo, puis chez Homer, vous apprenez enfin le fin mot de l'histoire. Le capitaine

est décédé dans une tempête, au sud-ouest de Buccaneers. Son trésor a été enterré. Quant au plan qui y mène, il fut découpé en neuf morceaux. Homer annonce ensuite : *« Je détiens moi-même l'un des morceaux... Si tu m'apportais les huit autres, peut-être pourrions-nous faire affaire... »*

LA CARTE DU TRÉSOR

Huit morceaux de parchemins...

Voici la position de ces huit fragments de la carte

Fragment 1 : il a été emporté par Ol'Hawknose dans la fourmilière.

Fragment 2 : rendez-vous chez Sandy, le cuisinier de Trinsic. Il faut lui apporter un œuf de dragon découvert dans le donjon Destard. Sandy vous annonce que c'est le maire Lord Whitsaber qui possède le fragment. Il vous le donnera sans doute, surtout si vous jurez de garder le silence sur son passé de pirate.

Fragment 3 : vous le trouverez auprès d'Old Ybarra, dans le donjon Shame.

Fragment 4 : il est dans une vieille épave, aux coordonnées 71° S 15° E.

Fragment 5 : il fut perdu dans le donjon Wrong par un ancien pirate, en retraite à Jhelom, dont la main est remplacée par un sinistre crochet.

Fragment 6 : à Serpent's Hold vit Marchella qui détient le sixième fragment. Elle vous l'échangera contre un bouclier magique... Si vous ne possédez pas encore ce bouclier, allez voir Gherich, il vous en confectionnera un contre un bouclier à l'image de serpent, d'une gemme magique et d'un peu d'or...

Fragment 7 : il se trouve dans Dagger Isle, l'île sur laquelle se trouve le shrine de l'Honnêteté, légèrement au nord-est, chez un ermite. Dans la maison de ce dernier, déplacez le piano...

Fragment 8 : c'est chez la femme de Nathaniel Moorehead (près de Empath Abbey) que vous glanerez des informations sur ce dernier parchemin. Elle vous expliquera en effet que son fragment lui a été volé par des gitans. Ces gitans, vous les trouverez toujours au même endroit, au nord de Trinsic. Une centaine de pièces d'or et vous emportez le marché !

Confection de la carte, chez Homer. Une fois en possession des huit fragments, retournez chez Homer. A l'aide du dernier morceau que détient le maître des lieux, vous reconstituez la carte en déposant un à un les fragments sur le sol. Homer vous indiquera alors le chemin le plus sûr pour accéder à l'île du trésor. En échange, il faudra bien sûr lui rapporter l'une des merveilles découvertes, le Storm Cloak, un manteau magique.

Avant de partir sur l'île, achetez une pelle chez Budo. Sur l'île (59° S 47° E), placez-vous près de l'une des cases en terre (59° S 50° E), et utilisez la pelle pour creuser. Une porte, une grotte, un trésor... Prenez tout, mais surtout :

– le morceau de tablette
– l'éventail
– le Storm Cloak

Ensuite, si vous êtes honnête, rapportez le manteau à Homer, puis rendez-vous chez Mariah.

La traduction du livre, les gargouilles... A l'aide de la tablette maintenant reconstituée, Mariah vous traduit le livre des prophéties. Ce livre, écrit dans le langage des gargouilles, parle d'un faux prophète qui vola le codex du monde des gargouilles afin d'éliminer leur race ! Le seul moyen d'éviter que la prophétie ne se réalise est de sacrifier le prophète. Malheureusement, selon Mariah, le faux prophète n'est autre que vous !!! Elle vous conseille cependant d'aller discuter avant toute chose avec l'une des rares gargouilles vivant dans votre monde, la bien nommée Sin'Vraal. Sin'Vraal vous envoie à son tour vers un autre personnage, le capitaine John, qui occupe le donjon de Hythloth. Des conseils de ce dernier, vous retiendrez cela : il faut apprendre le langage des gargouilles (John vous donne un parchemin à cet effet) et se faire accompagner de Beh-Lem, un ami du capitaine...

CHEZ LES GARGOUILLES, A LA RECHERCHE DU CODEX

Trouvez Beh-Lem (au sud-est de l'île, coordonnées 38° S, 65° E) et demandez-lui de se joindre à votre compagnie. Il vous faut également parler à son père, Valkadesh the Scolar. Ce dernier vous conseille d'aller voir Draxinusom the Inquisitor, au nord-est du hall du savoir, coordonnées (30° S, 31° E). Invoquez en cet

endroit le sacrifice, Draxinusom vous remet l'amulette de la soumission : grâce à celle-ci vous pourrez plus tard faire comprendre aux gargouilles que vous n'avez aucune intention belliqueuse.

Dans la demeure qui se trouve juste en face, Naxatilor the Seer vous explique maintenant qu'il vous faudra récupérer le codex. Après avoir glané des renseignements sur votre future mission dans le *Livre du Rituel* (dans l'aile gauche du Hall du savoir) et avoir collecté la lentille du vortex (dans l'aile inférieure du Hall du savoir), Naxatilor vous explique mieux votre quête, et plus précisément les points suivants :

– un capitaine blessé (il s'appelle Bolesh et se trouve chez le soigneur) sait où est actuellement le codex ;

– vous devrez faire réparer la lentille chez le faiseur de lentilles, au nord-est ;

– vous aurez besoin également d'une lentille humaine de forme concave.

Enfin, d'après le *Livre du Rituel*, vous comprendrez aussi l'importance du cube du vortex. Le gardien du Hall du savoir vous apprendra qu'il a été volé par des humains parlant de *Stonegate*...

Chez le soigneur, le capitaine Bolesh sait bien des choses : *« Sache qu'un champ de forces invisibles t'empêchera d'atteindre le codex si tu ne poursuis pas une quête sacrée. »*

Allez donc faire sacrer votre quête, au Temple des gargouilles... Mais voilà, ce temple n'est accessible que par les airs ! Il vous faut donc trouver un ballon dirigeable...

LA QUETE DU BALLON

Rendez-vous à Minoc et discutez avec Isabella et Selganor au sujet de ce fameux ballon. Vous apprendrez que son propriétaire est parti chez Sutek pour effectuer une mission, et qu'on ne l'a jamais revu depuis.

Dirigez-vous vers le palais de Sutek, faites exploser la porte et ouvrez le pont-levis (ici, une petite astuce de magie à découvrir).

Une fois arrivé chez Sutek, parlez-lui du ballon. *« Le cadavre de son propriétaire gît dans les catacombes du château »*, répond ce dernier. Sur le cadavre (quatrième sous-sol), vous découvrez les plans du dirigeable.

Il vous sera possible de construire un nouveau ballon, grâce aux matériaux suivants :

– un chaudron que vous trouverez au premier étage du château de Lord British ;

– un grand panier tressé que Michelle de Minoc se fera un plaisir de vous confectionner si vous lui parlez de votre projet ;

– un grand sac tissé. Pour le réaliser, allez chercher de la soie *(silk)* chez Arbeth, à Paws, apportez-la à Charlotte à New Magincia. Elle vous en fera un drap que vous porterez ensuite à Paws, chez Miss Trihune, pour qu'elle le couse en un grand sac.

Attention, le ballon confectionné à l'aide des plans et de ces trois éléments pèse vraiment très lourd...

STONEGATE ET LA LENTILLE

Tant que vous êtes dans le monde des humains, rendez-vous à Stonegate afin de récupérez le cube de vortex. Il se trouve en effet au niveau –4 des souterrains, enfermé dans une pièce dont vous pourrez faire sauter la porte avec un peu de poudre. Sinon, solution plus élégante, pêchez un poisson et offrez-le au cyclope. Ce dernier vous remettra la clef de la porte ! Ensuite, chez le faiseur de lentilles, apportez une épée de verre et le cube : il vous confectionnera la lentille.

LA QUETE SACREE

Pour sacraliser votre quête, il faut bien sûr utiliser le ballon obtenu plus haut. C'est en survolant ainsi les montagnes dont les sommets ne sont pas enneigés, juste à l'est de l'entrée de la tombe des Rois, que l'on arrive au Temple. Dans cette bâtisse, il vous faut lire attentivement le livre qui s'y trouve, afin de bien assimiler les principes qui régissent l'univers des gargouilles. Parlez ensuite à l'Altar, ce triangle qui se trouve au centre de la pièce principale. Quand il vous demandera pour qui vous désirez effectuer cette quête sacrée, vous devrez répondre *both*, c'est-à-dire pour les deux peuples à la fois.

Vous revoilà parti, selon les indications d'Altar, vers les shrines du monde des gargouilles. Sur chacun d'eux, il faudra méditer, comme vous l'avez déjà fait pour le monde des humains.

Le shrine de la Passion : dans ce shrine, vous rencontrez Minax qui vous apprend le mantra de la Passion, OR.

Le shrine du Contrôle : là, vous parlez avec Mondain et découvrez le mantra du contrôle, UN.

Le shrine de la Diligence : le dernier mantra, celui de la Diligence, vous est enseigné par Exodus. US est la prière en question.

Une fois assemblés, ces trois mantras correspondent au mantra de la Singularité, à savoir USUNOR. Altar entendra votre prière et sacrera enfin votre quête.

LE CODEX

La fin de l'aventure ! C'est un ouvrage sacré. Lorsqu'on le compulse (62° S, 77° E), on comprend la finalité de cette quête. Pour renvoyer le codex dans le cortex, il n'est qu'un moyen :

– placez la lentille bleue à mi-chemin entre le brasier bleu et le codex ;

– placez la lentille rose à mi-chemin entre le brasier rose et le codex ;

– placez toutes les pierres de Lune dans le cube du vortex, déposez celui-ci devant le codex et utilisez le cube.

TRUCS ET ASTUCES

Ainsi se finit cette quête d'une infinie complexité. Toutefois, avant de vous laisser poursuivre l'aventure, voilà quelques conseils qui aideront grandement les équipes les plus courageuses.

Dans l'inventaire de votre équipement, vous découvrirez quelques objets d'une importance considérable.

Les parchemins : le premier se trouve dans votre sac. En le lisant, vous découvrez l'existence d'un autre parchemin, situé en fait sous une plante, à Serpent's Hole. Ainsi, divers manuscrits sont cachés çà et là, sous une ruche de Minoc, dans le piano de l'auberge Blue Bottle à Moonglow, dans le lit de la cellule supérieure droite de la prison de Yew, dans un chaudron à New Magincia et dans un lion de pierre, au château de Lord British.

L'orbe des lunes : cet objet est très pratique. En effet, il permet des déplacements très rapides sur la surface de Britannia, ainsi que dans le monde des gargouilles. Pour l'utiliser, il faut tout d'abord en parler à Lord British. Ensuite, son utilisation est très simple. En déposant l'orbe par terre, vous créez une porte de lune rouge. Cette porte vous permet alors d'atteindre directement l'un des endroits cités plus bas. Votre destination est définie par l'endroit où vous déposez la pierre sur le sol, par rapport à vous.

Les destinations et le tableau des positions : sur ce tableau, le symbole XX représente votre position propre. Par exemple, si vous déposez la pierre juste au nord de votre personnage, c'est-à-dire en 08 sur le tableau, vous atteindrez la demeure de Lord British.

01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	XX	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

Correspondance des cases du tableau : le symbole G indique qu'il s'agit du monde des gargouilles

01 : Moonglow,
02 : shrine de l'Honnêteté,
03 : Britain,
04 : shrine de la Compassion,
05 : Jhelom,
06 : shrine de l'Humilité,
07 : shrine du Contrôle (G),
08 : Lord British,
09 : shrine de la Passion (G),
10 : shrine de la Valeur,
11 : New Magincia,
12 : /
13 : Lord British,
14 : Yew,
15 : shrine de la Spiritualité,
16 : chez les gargouilles (G),
17 : shrine de la Diligence (G),
18 : codex,
19 : shrine de la Justice,
20 : Skara Brae,
21 : shrine de l'Honneur,
22 : Trinsic,
23 : shrine du Sacrifice,
24 : Minoc.

Comme vous le voyez, c'est grâce à cette pierre que vous pourrez accéder au shrine de la Spiritualité (il ne se trouve pas sur Britannia), ainsi qu'au monde des gargouilles.

Navigation : je vous conseille d'acheter une barque plutôt qu'un bateau. Vous n'aurez besoin d'une embarcation que dans les deux cas suivants :

– pour aller à Buccaneer's Den, bien qu'il existe un passage souterrain entre ce lieu et Britain ;

– pour aller chez Sutek.

Pensez enfin à faire porter la barque par un membre de votre équipe.

Gestion et choix des personnages : de nombreux habitants de Britannia sont prêts à se

joindre à vous. Avant toute chose, n'oubliez pas que vous ne pouvez être plus de huit dans votre équipe. Sherry, la souris parlante, est un personnage prioritaire : c'est elle qui s'introduit dans le trou du rat pour chercher l'une des runes.
Behlem est aussi l'un des personnages indispensables, pour la visite du monde des gargouilles.
Dans Britannia, voici les personnages sur lesquels vous pourrez compter : Jaana, une druidesse de Yew, Seggallion et Sentri, deux guerriers de Serpent's Hold, Katrina, une paysanne de New Magincia, deux capitaines pirates à Buccaneers Den, ainsi que Julia et Gxenno, deux artisans de Minoc. Personnellement, je vous conseille aussi Seggallion, Sentri, Gorn et Julia, quatre personnages que vous congédierez avant de pénétrer dans le monde des gargouilles. C'est une équipe de « gros bras », ce qui est utile, surtout avec vous en tête pour les tours de magie.

A propos de la magie : comme vous le verrez en observant vos personnages, certains possèdent des pouvoirs magiques, d'autres pas... Pour créer un personnage susceptible d'être un jour un puissant magicien, assurez-vous qu'il possède suffisamment de points pour cela. Le cas échéant, créez un personnage dont la vertu principale est l'honnêteté, la vertu de Moonglow, la ville des magiciens. Pour lancer un sort, vous devez :
a) avoir un livre de magie,
b) avoir le parchemin du sort,
c) avoir les réactifs,
d) avoir assez de points de magie.
Les trois premiers éléments peuvent être achetés chez les magiciens, Xiao, Horance et Rudyom à Cove.
Un gitan m'a, un jour, parlé d'un puissant magicien habitant à l'est de la cabane de Iolo, mais je ne l'ai jamais trouvé... Je reste pourtant convaincu de son existence, car il me manque encore aujourd'hui certains sorts spéciaux.

Les points d'expérience : votre niveau dépend entièrement de l'expérience acquise. Chaque personnage est au minimum du niveau 1. Pour passer au niveau 2, il faut au moins 100 points d'expérience. Ensuite, on en compte 200 pour le niveau 3, 400 pour le niveau 4, et finalement 6 400 pour l'expérience la plus puissante, au niveau 8.
Pour passer un niveau, il faut parler avec un shrine libéré. En fonction du shrine choisi, le joueur y glane une amélioration physique de son personnage. On peut citer les exemples suivants :
– shrine de l'Honnêteté, +3 d'intelligence ;
– shrine de la Compassion, +3 de dextérité ,
– shrine du Sacrifice, +2 de dextérité et +1 de force.

Quelques derniers détails : en parlant avec le souffleur de verre de Minoc, vous découvrirez que ce dernier sait faire des épées de verre. Ces armes redoutables (elles n'infligent pas moins de 255 points de dommage !) ne servent malheureusement qu'une fois chacune, et coûtent à chaque fois cinq gemmes. Un conseil donc, achetez une grande quantité de gemmes chez Budo (lorsque vous faites partie de la guilde des voleurs, les prix baissent...) et faites-vous construire, à Minoc, un bon petit stock d'épées de verre. C'est plus qu'utile !
Enfin, n'hésitez pas à utiliser les tonneaux de poudre pour ouvrir les portes. Un remède rapide et efficace.

Bien que ce document ne constitue pas l'analyse complète d'*Ultima VI* (bien des points restent encore obscurs à mes yeux), il vous aidera sûrement à vaincre le secret de cette quête. A ce propos, je tiens à remercier Wyse Byte et Crash Garett, néophytes en matière d'*Ultima*, mais qui m'ont pourtant bien aidé en ce qui concerne les donjons et la liste des localisations. Bon courage à tous.

Kick the Wizard

SONNY BONDS

Pour Kennedy dans ***King's Quest II,*** *approche-toi d'elle et tape* kiss girl *puis* talk to girl. *Toujours dans* King's Quest II, *la troisième clé se trouve dans le château de Dracula. Pour y accéder, prends tous les objets, lis la troisième inscription sur la porte et tu verras un squelette au bord de l'eau.* Wear ring *et* wear cloak *trouvés chez la grand-mère en échange de la soupe et* get in boat. *Avant d'en ressortir* eat sugar. *La clé se trouve dans le cercueil. Il faut prendre une bougie, et l'allumer à un flambeau. Pour tuer Dracula, ouvre le* coffin *et* kill Dracula. *Prends la clé et celle qui est sous le coussin. Ouf ! Bonne chance pour la suite.*
Pour Allan the Sierra Exterminator, dans ***Police Quest*** *(II je suppose),* buy ticket to Steelton *deux fois. Va à l'escalier roulant et* show shield *à l'officier.*

Bonne chance. Pour TO Bob, dans **Sim City,** *il se pourrait que tu aies rentré le mauvais code. Si c'est le bon, il doit afficher :* Congratulations, you passed ! *Sinon, je ne vois pas d'où pourrait venir ce problème. Dans* **Larry,** *on peut éviter les questions en appuyant simultanément sur ALT et X à l'affichage de la première question.*
A moi maintenant. Dans **Police Quest I,** *comment prendre le* Hoffman file *et le reste des preuves ? Où ? Dans* **Larry I,** *comment obtient-on la corde, la* Inflatable Doll *et où ? Dans* **King's Quest III,** *comment faire de la magie après avoir ouvert le livre à la bonne page ? S'il vous plaît, que quelqu'un m'aide ! D'avance merci et longue vie à Tilt.*

SANTI THE HARDEST

Voici enfin la réponse tant attendue pour **Larry II.** *Pour passer les agents du KGB sur l'île, voilà comment il faut faire. Récapitulons à partir de l'arrivée sur l'île. Se diriger vers la jungle (vers le bas). Lorsque Larry arrive face à l'arbre, cueillir la fleur* (take flower). *Vous parvenez au restaurant. Parler à l'homme au comptoir. Les cinq couples prennent place puis votre table est préparée. Manger ce qu'on vous sert* (eat food) *puis se diriger vers le bar. Regarder la table puis prendre le couteau* (take knife). *Ressortir du restaurant. Larry se retrouve ensuite dans la chambre. Ne pas faire l'amour à la fille (mortel). Prendre le savon* (soap) *dans la salle de bains. Prendre les allumettes* (matches) *sur la table de nuit. Ressortir de la chambre. Vous vous retrouvez chez le coiffeur. Celui-ci vous teint les cheveux en blond. Ressortir de la boutique.*
Vous arrivez sur la plage. Aller à gauche sur la plage des nudistes et ramasser le slip de bain (bikini bottom). *Retourner dans la chambre. Aller derrière la salle de bains puis mettre le savon dans le maillot de bain* (put the soap in the bikini top). *Ressortir. Vous allez chez le coiffeur. Celui-ci vous épile le corps. Ressortir.*
Vous arrivez sur la plage. Aller à droite. Vous arrivez sur la plage où se trouvent les agents. Traverser la plage. Vous parvenez à une falaise. Parcourir la falaise et une fois arrivé au bout, enfiler le costume.
Vous voici à l'aéroport. Se diriger vers la porte. Donner la fleur aux agents du KGB. Aller à gauche. Entrer chez le coiffeur. Vous voici avec vos cheveux d'antan. Aller à droite. Montrer le passeport au garde. Aller à droite. Se placer face au tapis. Ouvrir les valises (take suitcase) *jusqu'à ce que vous trouviez la bombe. Alors commence une scène autonome. Se diriger vers le guichet. Acheter un billet d'avion. Retourner à droite. Montrer passeport. Aller à droite deux fois. Aller vers la machine. Utiliser la machine. Vous obtiendrez un parachute. Aller vers le bar. Commander à manger* (buy food). *Retirer l'épingle qui se trouve dans l'assiette* (remove bobby pin from food). *Aller vers le haut (escaliers roulants). Prendre un tract sur le bureau* (take tract). *Montrer le billet au contrôleur. Voici une autre scène autonome. Vous vous retrouvez assis à côté d'un homme blond. Donner le tract à l'homme. Prendre le sac* (airsick bag). *Se lever. Aller vers l'arrière de l'avion. Ouvrir le cadenas* (use bobby pin in padlock). *Ouvrir la porte. Pendant la chute, actionner le parachute* (use parachute). *Vous vous retrouvez accroché à un arbre. Couper le parachute avec le couteau. Après la chute, ramasser la branche d'arbre* (stout stick).
Faire bien attention aux abeilles (passer à ras du buisson) puis aller à droite. Une petite surprise vous attend, puis aller à droite. Vous voici maintenant face à une rivière. Se diriger vers la première liane et taper jump. *Pour sauter de liane en liane (comme Tarzan), taper* jump to next vine. *Parvenu à la dernière liane, taper* jump. *Prendre une liane* (take vine) *puis continuer sur la droite.*
Vous allez assister à une nouvelle scène autonome (oh la belle fille... !). Une fois passée la scène jusqu'au village, vous vous retrouvez avec le chef au bord du gouffre. Revenir sur la plage et prendre du sable (take sand). *Rentrer dans le village et à l'endroit où le feu est éteint, prendre les cendres* (take ashes).
Retourner vers le gouffre. Utiliser la liane (use vine) *pour passer. Avancer de deux écrans et vous voici face à un glacier. S'approcher et utiliser le sable* (use sand). *Vous progresserez sur deux écrans et vous voici dans le cratère avec cette &ÜSç& ? ? ! ! porte d'ascenseur fermée. Que faire pour ouvrir cette porte ? Il faut faire une bombe, mais comment ?*
Je possède le sac (airsick bag), *la lotion capillaire* (hair rejuvenator), *les allumettes* (matches), *les cendres* (ashes). *A ce moment je bloque.* Please, help Larry to find the Amazon girl ! *Dépêchez-vous car Larry commence à avoir rudement chaud au sommet de ce volcan. Merci à celui qui m'aidera et longue vie à Tilt.*

ABC

Pour Wilgfried, dans **Kult,** *voici quelques-unes des manœuvres essentielles. A « la source » : inspecte la fontaine, appuie sur l'œil et remplis le gobelet. Aux « jumeaux » : ouvre les serpents, vide le gobelet dans le serpent de gauche, prends le dé et lance-le, mets-le ensuite dans le serpent de droite. A « qui sera sauvé » : monte deux mains, appuie sur la tête du serpent, inspecte la gravure. A « la source » : soulève le cube qui correspond à la gravure. Avec L'œuf, va à l'« anno », montre ton œuf au garde, puis rends-toi au parvis et utilise le brouilleur d'esprit sur le garde pour passer. Pour Manu, dans* **King Quest** *cette fois et au sujet de la chèvre. Tape «* show carrot *» et va voir un troll. Pour la dague, tu dois taper «* push rock *» sur l'écran qui s'ouvre à droite du château.*
Pour ma part, j'aimerais savoir, dans **Drakkhen,** *comment rencontrer l'ermite des sables. Comment aussi obtenir le 8ᵉ gemme et entrer dans la pyramide ?*
Dans **Maniac Mansion,** *comment vider la piscine et où trouver les plans pour Ed ? Que faire avec Edna, qui semble décidément poser problème à tout le monde ? Comment prendre le révélateur et où trouver les clefs de la pharmacie et du labo photo ?*
Dans **les Portes du temps,** *je ne sais que faire devant Nessie et la femme nue de la préhistoire.*
Enfin, dans **King Quest V,** *comment trouver les objets suivants : l'amulette, la roue, le marteau, le médaillon, l'épingle à cheveux, la clef de cuivre, la pièce d'or, le sac d'émeraudes, le sac de pois, le pied d'agneau, le cristal, la coquille, le fromage, le tambourin, les chaussures d'elfe, la barre de fer et l'hameçon ?*
Je sais, cela fait beaucoup de questions, mais je suis un grand joueur ! Merci à tous et bon courage.

TRISTAN THE SPODKINGER

Voici quelques aides utiles pour les mordus du joystick. Dans **AMC,** *les sept codes des quatorze premiers niveaux sont respectivement : Nostromo, Discovery, Enterprise, Dagobah, Replicant, Krull et Metropolis.*
Que les amateurs de **Rick Dangerous** *n'hésitent pas à taper POOKY dans le tableau des scores. Cela vous donnera accès à deux types de jeu, une version 16 bits, et surtout une version 8 bits, moins longue et plus facile à vaincre.*
Dans **Silkworm,** *pour obtenir un bon cheat mode, appuyez sur help et sur le bouton du joystick.*
A moi maintenant ! Je cherche des cheat mode *pour* **After the War, Skweek, Batman the Movie** *et* **Real Ghostbusters.**
Merci d'avance et salut.

THE PIG PS

Pour Chico (Tilt n° 86), voici des vies infinies pour **Xenon II.**
Edite XENON2.EXE avec PC Tools et remplace FF 0E BO 91 74 35 par 90 90 90 90 90 90.
Pour ma part, je suis calé dans **Larry III.** *Impossible de mettre la main sur la bouteille de vin. Je recherche toujours des crédits pour* **Super Off Road,** *ainsi que du temps infini pour les courses (rien que pour me marrer...).*
Dans **Railroad Tycoon,** *comment obtenir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire ?*
Dans **the Secret of Monkey Island,** *que faut-il faire lorsque l'on est devant le bateau fantôme des pirates ?*
Enfin, dernière question, comment obtenir des vies infinies dans Manhattan Dealers *?*
Merci à tous, bonjour à l'équipe de Tilt *et à bientôt.*

POWER

Voici les codes de **Viking Child :** *IMAGITEL, JOJO SRN, GUSTAVUS et NINJA SOL.*
Je recherche un cheat mode pour **Cabal.** *Merci, salut à tous.*

AMIGA MANIAC

Salut à tous les Tiltés ! Quelqu'un pourrait-il m'aider dans **Gold of the Aztecs.** *Comment agir lorsque l'on arrive aux deux écrans, au-dessus des stalactites ? Comment descendre à l'écran suivant ou passer dans le couloir de droite ? Est-il possible sinon de réaliser une sauvegarde à cet endroit ?*
Autre chose... Parfois, lorsque l'on presse les deux boutons de la souris pendant le chargement de **Shadow of the Beast,** *l'énergie devient illimitée !*
Quant à **Sword of Sodan,** *il suffit d'écrire YODA dans le tableau des scores pour devenir invincible.*
Merci pour les aides.

ESTEVENS

Dans **Budokkan,** *sur* Megadrive *comment vaincre le sinistre Arnie-Gustafson (karaté) au niveau Godan ? Pourtant, je possède encore, à ce niveau, tous mes disciples. vivement que l'on me réponde... Merci.*

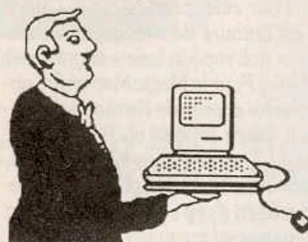
SAS

Dans **Bard's Tale,** *dans quelle rue peut-on espérer trouver la clef de Hylearan ? Merci à tous et à bientôt.*

NATHALIE

Réponse à Jordan ST (Tilt n° 83) : pour tuer l'écureuil à deux têtes dans **Zac Mac Kracken,** *il faut « utiliser » le couteau trouvé dans la cuisine, le courber en essayant de soulever les lattes du plancher dans la chambre et ensuite, vous pourrez exterminer l'écureuil en le frappant avec le couteau courbé.*

SWEET MICRO



171, Bld Maxime Gorki N.7 - 94800 VILLEJUIF
Tél : (1) 46.77.14.00 LIGNES GROUPEES
Fax : (1) 46.77.86.24 METRO ARAGON ligne N°7

Périférique sortie porte d'ITALIE - N.7 direction VILLEJUIF
Ouvert du mardi au samedi de 09H30 à 12H30 et 14H30 à 19H30
lundi 14H30 à 19H30



AMIGA	AMIGA	ATARI ST	PC ET COMPATIBLES	PC ET COMPATIBLES
AMIGA 500 +péritel **3.190 Frs**	**AMIGA 2000** **5.890 Frs**	**ATARI 520 STE (péritel)** **2990 Frs**	**COMMODORE PC 35-III** **de 9.990 Frs a 11.990 Frs**	**80286 - 16 Mhz** **de 7.200 Frs a 11.500 Frs**
AMIGA 500 + péritel +extention **3.690 Frs**	**AMIGA 2000 +extention 2Mo +moniteur coul.** **8.990 Frs**	**ATARI 520 STE + extention (péritel)** **3.290 Frs**	**COMMODORE PC40-III** **de 13.990 Frs a 19.990 Frs**	**80386SX-16Mhz** **de 9.200 Frs a 13.300 Frs**
AMIGA 500 + moniteur couleur **5.190 Frs**	**AMIGA 2000 +extention 2Mo +moniteur coul. +lecteur ext.** **9.790 Frs**	**ATARI 520 STE + moniteur coul.** **5.190 Frs**	**COMMODORE PC50-SX** **de 16.990 Frs a 23.990 Frs**	**80386DX-20Mhz** **de 12.800 Frs a 16.500 Frs**
AMIGA 500 + moniteur couleur + extension **5.490 Frs**	**AMIGA 2000** **Educamiga AT +moniteur couleur +carte passerelle AT +lecteur 5"1/4 1,2 Mo +Dos 3.3 +Manuels** **11.590 Frs**	**ATARI 520 STE +moniteur coul. +extention** **5.490 Frs**	**COMMODORE PC60-III** **de 31.990 Frs a 39.990 Frs**	**80386DX/C-25Mhz** **de 15.100 Frs a 18.600 Frs**

* Tous ces prix s'entendent T.T.C .

CONSOLES DE JEU : NOUS CONSULTER...

CADEAU !!!

Pour l'achat de l'une des configurations proposées et sur présentation de ce bon à la caisse , SWEET MICRO vous offre 5 % de bon d'achat sur tout le magasin.
(offre valable jusqu'au 31 Mars 1991)

Quant à moi, j'aimerais savoir comment il faut faire pour décoller le biplan dans **Indy** *car, même avec le manuel, je n'y arrive pas. Je cherche aussi le numéro du coffre-fort dans* **Maniac Mansion** *et comment monter dans le grenier au-dessus de la plante carnivore. Merci d'avance et à bientôt dans le message.*

ALI BEN GATOR

Moi, Ali Ben Gator, bien que vétéran du fabuleux **B.A.T.,** *je n'arrive toujours pas à rentrer vraiment dans l'aventure. J'erre depuis des jours dans les sinistres rues de Terrapolis, suivi de la charmante mais très collante Lydia. J'ai réussi à m'emparer de la clef qui permet d'accéder à la ville souterraine, plus communément appelée « les moteurs ». Mais après une petite promenade sur le mobitruck, je meurs inexorablement, bien que je me nourrisse et absorbe des gélules très régulièrement. D'où les questions suivantes. Que faire dans le labyrinthe que forme le réseau du mobitruck ? A quelle heure puis-je trouver Sloane dans la salle de jeu ? Comment rentrer dans le bâtiment de Crisa Kortakis ?*
Je lance un appel au secours à Buck Rogers, PG et à tous les autres agents en mission ici.
Pour ma part, voici quelques petits trucs. Les flics terranéens sont des abrutis. On peut leur voler facilement des champs de protection. Pour séduire Lydia, je puis aussi vous indiquer la méthode : placez le cardiogramme sur « accélération » et laissez un paquet d'euphorisants à terre. Il vous faudra aussi être en très bonne forme physique (!). Enfin, pour vous éviter la recherche du laisser-passer « accès technicien », voici quelques éléments importants concernant les Eclaireurs, le mobitruck et l'environnement de Sélénia :
Eclaireur 1 code Beta
Accès 52699 GGGDGDDG
Eclaireur 2 code Epsilon
Accès 86230 DGGGDGGG
Eclaireur 3 code Lambda
Accès 92140 DDGDGGGD

Environnement : désert de Berghaz
Superficie : 98 %
Température : 165°C
Flore : néant
Faune : néant
Atmosphère nocive

Propulsion : moteur Berghaz II INC
Système plasmo-tubulaire
Poussée : 100 megapsh
Dispositif d'entretien : accès clefs type 55J63WX pour réseau mobitruck de 10 KM.
Bonne chance et merci pour vos futures réponses.

GREPHIER ET TOTOF GS

A tous les « GS Maniacs », salut ! Afin d'aider ceux qui galèrent actuellement dans **The Immortal,** *voici les codes qui vous permettront de voyager entre plusieurs des plus importants niveaux du jeu, c'est à dire ceux où l'on glane le plus de points de vie.*
Niveau 0 : niveau d'entrée dans le jeu.
Niveau 1 : CDDFF10006F70
Niveau 2 : 143ED21000E10
Niveau 3 : 55BFD31001EB0
Niveau 4 : 6210E43000EB0
Niveau 5 : 17BFF53010E41
Niveau 6 : 84D0F63010EC1
Niveau 7 : E011F7730178C1
Amitiés à tous et à bientôt.

SEBASTIEN

Quelques astuces qui rapportent gros ! Dans **Continental Circus,** *poussez le joystick une fois en avant dès la première lumière verte, puis deux fois à la deuxième lumière, puis garder enfin le joystick en avant à la troisième. Cela vous permettra de démarrer plus vite.*
Dans **Chase HQ,** *une pression sur Help vous propulsera pour 1 minute à 380 km/h.*
Dans **After the War** *(1er niveau), appuyez en même temps sur les touches Alt, B et 1. Vous obtiendrez du temps et de l'énergie illimités.*
Bonne chance à tous !

AMIGA COOL

Pour Amiga's Big Ben, dans **Kick Off 2,** *presse seulement « R ». Pour Wilgfried l'Helvète, sache qu'il y a environ une dizaine de wagons dans* **Indy.**
Pour Elite, dans **Larry III** *cette fois, va à la plage, regarde la fille et donne-lui la carte de crédit. Elle te donnera le couteau, qu'il te faut ensuite aiguiser sur les marches du casino.*
Pour Amigalf maintenant, dans **Maupiti Island,** *je te conseille de sonder toutes les dalles du jardin. Tu en trouveras une de creuse. Soulève-la et... prends la clef. Dans la chambre de Maguy, appuie sur le cadre.*
A moi maintenant : dans **Fire and Brimstone,** *où est le premier passage secret et comment descendre dans le puits sans finir noyé ? Enfin, où sont les bénitiers ? TCHAOOOO....*

MURDUCK L'AMIGOIS

Quelques précisions pour l'Helvete. Il y a huit wagons dans **Indiana Jones ;** *il faut les passer pour changer de niveau.*
Voici les obstacles que tu devras surmonter pour chacun d'eux :
1 : rien
2 : 2 trompes d'éléphant
3 : 1 trompe et un apache
4 : 1 girafe
5 : 1 cowboy
6 : 1 girafe et une trompe
7 : 1 girafe et un apache
8 : rien
Ensuite, tu aura accès au niveau II. Un conseil enfin, prends ton temps. Essaye de ne pas sauter lorsque tu seras sur le deuxième wagon, attends plutôt d'avoir entendu les deux coups de feu du cowboy. Même chose pour l'apache, attends qu'il lance son couteau avant de sauter. Bonne chance.

ALAIN FERNAL

Dans **Hero's Quest,** *comment agir pour que l'on me donne la fourrure, en anglais s'il vous plaît... Merci.*

CHUCK

Sur CPC, avec un éditeur de secteurs, retravaillez votre disquette de **Prédator !**
Munitions infinies : piste 16, secteur 86, adresse 01C3
remplacez 32 par 39
Vies infinies : piste 2, secteur 81, adresse 017D
remplacez 32 par 39
Je recherche tous les trucs sur **Platoon** *ou* **Shadow of the Beast,** *version CPC 6128. Merci d'avance.*

ZORRO

Des vies infinies pour centripède ? Remplacez la séquence 00C3E8E403 par 00C3E8E4FF dans le fichier .exe. Pour Popcorn, remplacez de même, dans popcorn.exe, FF8C789783 par 9090909090. A bientôt.

PITOU

Dans **Zac Mac Kraken,** *et malgré la solution de Alain Huyghues-Lacour, I'm bloqué ! Après avoir utilisé le cristal bleu sur l'oiseau (à Lima, au Pérou), il m'est impossible de prendre le contrôle du volatile. Comment faire ?*
Dans **Indy** *aventure, comment accomplir la première épreuve du Graal ? Please, répondez vite...*

SCHOCKWAVE RIDER

Pour Titi, dans **King's Quest 3 :** *la « brass key » se trouve au-dessus de l'armoire de la chambre du magicien Manannan. Pour la trouver, il faut taper « look top closet ». Pour ouvrir le livre, il faut bien sûr posséder le livre et entrer le numéro de page en se référant à la notice. Sache aussi que l'on ne peut pas tuer l'aigle. Pourtant, si tu es patient, ce dernier finira bien pas perdre une plume... Pour tuer l'araignée maintenant, transforme-toi en aigle et vole vers la toile. La Magic Stone se trouve à l'intérieur de la grotte. Pour se faire engager par les pirates, il faut prendre l'argent aux bandits. Pour cela, cherche dans l'arbre qui est entouré de champignons. Ensuite, « pull rope in hole » et grimpe à l'échelle. Pour la Magic Map enfin, approche-toi encore de l'armoire du magicien, ouvre la porte et cherche...*
A moi ! Toujours dans King Quest 3, comment utiliser les potions : « causing a deep sleep » et « understanding the langage of creatures » ?
Pour Super Mac Boy qui lutte dans **Colony,** *il te faut tuer la reine et entrer le code du réacteur. Ramasse ensuite les œufs de tous les étages et attends les secours. Le code que tu cherches se trouve au premier étage, dans le premier tiroir de droite de la Randal Office. Merci et tchao.*

TILTUS

Pour Anonyme 464, il te faut rembobiner la K7 et presser la touche « play » de ton micro. L'ordinateur chargera la suite du jeu.

ANONYME 464

Sur **Shadow oh the Beast,** *que faut-il faire face à l'abeille, lorsqu'un rayon électrique sort du plafond ? Impossible de tuer l'abeille, impossible de passer... Merci d'avance.*

PHIL

Pour Tilt, en exclusivité, les codes des 46 premiers niveaux de Ooops Up !

2 : DK51	24 : 39VS
3 : 30FJ	25 : XPE4
4 : FL59	26 : FE5C
5 : Q058	27 : CXE5
6 : FA20	28 : 32H4
7 : 5F6J	29 : PD30
8 : CKD4	30 : 10F4
9 : NF05	31 : D947
10 : D046	32 : FD40
11 : 40V8	33 : DK48
12 : FDL0	34 : 206G
13 : V03D	35 : DK39
14 : 49F8	36 : DGLO
15 : WAQD	37 : DO49
16 : X038	38 : 6P05
17 : UU09	39 : FO49
18 : 40FJ	40 : 4G7H
19 : X03C	41 : XPE5
20 : DK49	42 : UP9F
21 : G8LD	43 : AQ1Q
22 : P49X	44 : S046
23 : A0A5	

... sur Amiga, bien sûr ! A bientôt, pour la suite...

AMIGAMAC

Cher Tilt, je suis coincé dans **Gold Rush** *sur Macintosh. Comment faire entrer la mule ? Dans* **Space Quest II,** *y a-t-il une sortie dans la grotte et à quoi sert la pierre qui est sur le rocher ? Merci à tous et bonne année !*



Le Forum déballe

Je suis inquiet : n'y a-t-il plus de rubrique Forum ? C'est dommage, c'est un melting-pot d'idées, de conseils et d'infos. Je viens de relâcher ma manette Cobra, de déconnecter mon *A500* encore fumant et d'éteindre mon téléviseur au bord d'une forte crise cathodique. Achever les 32 circuits de *Nitro* tout en balayant mes adversaires au volant de ma *High Super Nitro Boost Car* ne fut pas chose aisée. Un peu moins d'une semaine pour en venir à bout après avoir dépensé 250 F. Je n'ai pu disposer de la somme qu'après trois sanglantes tentatives de hold-up. Autant de sacrifices et de risques pour, en fait, aussi peu !

Sérieusement, je crois que les éditeurs de logiciels exagèrent : *Nitro* est un bon jeu mais sa durée de vie est extrêmement limitée. Pire fut ma réaction lorsque je découvris *Heavy Metal* et sa doc scandaleuse. Mon puissant et fidèle *A500* m'en a craché au visage !

Pourquoi des logiciels si pourris et si chers ? Impossible d'essayer les logiciels et 80 % de chances de tomber sur une nullité, le tout pour 250 F environ (heureusement les conseils de *Tilt* sont là). Dès lors, le piratage se développe. Prenons l'exemple des cassettes audio enregistrées. Elles coûtent entre 70 à 80 F, sont copiables sans problème et, pourtant, pas de réseau pirate. Il y a donc quelque chose à faire !

Aussi, je remercie *Tilt* pour son guide 91, meilleur que celui de 90. Il nous évite de nous faire arnaquer. Ainsi je vous propose d'intégrer une rubrique dans votre magazine laissant les utilisateurs de logiciels donner leur avis sur les softs qu'ils connaissent bien.

Enfin, ma dernière réflexion concerne les consoles de jeux. Je crois qu'il faut mettre les éventuels acheteurs en garde sur divers points. D'abord, une console limite leur activité à certaines sortes de jeux. Ensuite, les jeux sont souvent plus chers que sur micro. La distribution des jeux est soumise aux caprices des importateurs : moins la console sera vendue, plus l'éventail des jeux sera restreint. Enfin et surtout, les consoles vidéo ne sont-elles pas trop nombreuses ? Cela me rappelle l'âge d'or de la micro familiale avec *Alice, Oric Atmos, Spectrum, MSX, Hector, Lynx, TO7*... Ils ont tous disparu d'un coup, dépassés par les *Atari ST* et *Amiga*.

J'ai bien peur que si elles n'arrivent pas à avoir une surface suffisante, les consoles ne disparaissent, sauf peut-être une ou deux. Cela pourrait être désagréable pour les acheteurs, j'ai connu ça avec mon *MSX* (le standard venu de l'empire du Soleil-Levant). Mon conseil serait d'acheter plutôt un micro.

Voilà, je referme ma combinaison de cuir, remets mon casque, reprends en main ma Cobra et me relance pour quelques courses effrénées dans l'univers stressant et passionnant de *Nitro*.

Hervé

■ *Voyons les choses dans l'ordre. Les jeux à durée de vie limitée : un bon jeu peut avoir une durée de vie limitée, et un mauvais une durée de vie très longue (surtout si on n'y joue pas : on ne risque pas de le finir). La qualité des jeux est l'un des plus gros problèmes de la micro de loisirs actuelle : le pire et le meilleur se côtoient. Le choix est d'autant plus difficile que les goûts varient, et un jeu que je trouverai très bon sera peut-être pour toi sans intérêt... Heureusement, dans ce milieu, le bouche-à-oreille marche très bien, et les journalistes de* Tilt *font de leur mieux. A l'adresse des maisons d'édition, je ferai remarquer que les Bitmap Brothers (par exemple), qui ont sorti quelques jeux superbes, vendent bien mieux que d'autres.*

Procès du coprocesseur

Une seule question concernant les coprocesseurs mathématiques pour *PC*. Sont-ils utiles pour accélérer les jeux ? Je possède un simulateur de coprocesseur qui me permet d'employer pas mal de programmes (*Autocad*, etc.) qui ne peuvent s'en passer. Toutefois, l'affichage est assez lent. Un coprocesseur peut-il y remédier ?

Pascal Hermans

■ *Non et oui. Il n'y a, à ma connaissance, qu'un jeu tirant avantage d'un coprocesseur sur* PC, *il s'agit d'*Orbiter *(une simulation de navette spatiale qui date un peu). Pour la majorité des jeux, le coprocesseur ne servira à rien. En effet, il nécessite, pour être utilisé par un programme, des commandes particulières qui ne peuvent pas fonctionner (ou plutôt qui ne font rien) s'il n'est pas présent. Le nombre de compatibles intégrant un coprocesseur étant plus que réduit, peu de programmes ludiques l'utilisent. Il en va tout à fait autrement pour* Autocad *et pour de nombreux autres programmes professionnels (principalement les programmes de CAO et les tableurs, qui utilisent de nombreuses fonctions mathématiques) et pour lesquels l'adjonction d'un coprocesseur peut amener des résultats spectaculaires. Les coprocesseurs étant néanmoins assez chers, il est conseillé de les réserver à l'utilisation intensive de ce genre de programmes.*

Version française

Je vous avais déja écrit il y a quelque temps. Je vous écris à nouveau car il semble que la polémique à propos de la *Megadrive* ne soit pas terminée.

Personnellement, j'ai bien entendu acheté la *Megadrive* française, et je ne le regrette pas. En effet, le seul défaut de la version officielle, c'est-à-dire le manque de nouveautés, a disparu. Il y en a eu plusieurs : *Ghostbusters, Golf, Budokan* et *Populous ;* les jeux *Cyberball* et *Columns*, plus récents, sont également disponibles, et surtout le génial *Super Monaco GP* est là alors que normalement il n'aurait pas dû être importé avant le mois de février.

Je pense donc qu'il vaut mieux acheter la version française : évidemment, certains jeux ne sont pas encore disponibles, mais il est forcément impossible pour Virgin d'importer tous les jeux d'un seul coup, et il fallait passer par une étape marquée par un manque de nouveautés. L'importation de jeux récents est de bon augure, et cela prouve que la situation commence déjà à se débloquer. Les nouveautés pourraient arriver plus tôt qu'on ne le pense. Alors, plus que jamais, il faut acheter la version française de la *Megadrive*. Et pour ceux qui auraient peur de se retrouver en manque de nouveautés, sachez qu'il est possible de trouver des nouveautés importées des US et fonctionnant sur la console française.

Olivier Ferain

■ *S'il y a polémique entre les* Megadrive *francisées et les* Megadrive *japonaises, c'est pour plusieurs raisons. Les jeux commencent effectivement à arriver (en petit nombre) pour la console modifiée, mais ce n'est pas encore la panacée. De plus, les raisons de cette incompatibilité sont purement commerciales, ce qui est assez gênant, puisque cela a coûté de l'argent sans rien apporter aux utilisateurs. D'un autre côté, il est évident que la garantie du distributeur « légal » est plus rassurante que celle d'une petite boutique. Si des cartouches utilisables sur la* Megadrive *française arrivent en nombre et à un prix compétitif, les consoles « made in Japan » sont amenées à disparaître. Wait and see.*

La guerre aux pirates

Je t'écris au sujet du piratage. Etant un vieux lecteur assidu de *Tilt*, j'ai pu suivre l'évolution de ce fléau qui gangrène la micro-informatique. Alors, je me dis : il y a bien des organismes qui luttent contre le piratage, comme l'APP, le Fast (Federation Against Software Thieft). Que font-ils ? Les journaux comme *Tilt* pullulent d'annonces pirates (ce n'est pas la faute de *Tilt*, bien sûr). Il serait aisé de prendre sur le fait des centaines de petits copieurs, rien que par des perquisitions surprise. Une fois que l'on a démantelé le bas de la pyramide, elle s'écroule ! Je m'explique : en privant les gros pirates de petits copieurs qui achètent leurs news, vous les privez de leur marché, donc de ressources, donc ils sont obligés de se reconvertir. Ce qu'il faut, c'est instaurer une législation de terreur à l'égard de ces pirates. Je suis moi-même un petit pirate et j'ai constaté ceci :

– d'abord, pirater un jeu fait que l'on attend moins de lui. De plus, le prix d'achat étant très bas, on copie beaucoup, on joue beaucoup et on se lasse vite, donc la durée de vie d'un jeu en est con-

sidérablement réduite. Je suis allé chez un ami pirate sur *Amiga*, et je peux te dire qu'il en a marre de son *Amiga* : il achète les jeux pirates par centaines chaque fois qu'il fait une descente chez son dealer, et joue après en tout et pour tout deux heures ; décevant, non ? Surtout pour des jeux comme *Klax* ou *Swing*... Et, comble, il a acheté récemment *Hero's Quest* et il y passe ses nuits ! A vous de conclure...
– d'un autre côté, quand on vous vend des jeux bogués, faits aux US, et qu'on est mis à sec après l'achat, que faire ? J'en ai fait l'amère expérience avec *The King of Chicago* qui ne marchait pas sur mon *Mac SE* pour cause de Roms incompatibles, et avec *Police Quest* qui boguait, bogue qui est parti avec la copie faite pour un copain... Vous imaginez avec quelle facilité je me suis embarqué sur le vaisseau du pirate !
Mais, pour en revenir à nos moutons, je pense qu'une vaste campagne de traque au piratage, avec l'appui de la justice, d'une législation précise et de la presse concernée mettrait fin au piratage, du moins au « gros ». Cela permettrait (j'espère !) de faire chuter le prix des programmes. Je pense aussi qu'il faut faire vite, car d'aussi belles machines de jeu que l'*Amiga* et le *ST* sont menacées à terme, malgré l'étendue du parc ; elles subissent des attaques sur tous les côtés : de la part des *PC* dont la ludothèque est immense, dont les performances augmentent et le prix diminue pour ne pas dire chute (ici, en Autriche, vous avez un 386sx complet pour 10 000 F ttc) et qui sont assurés d'un avenir presque éternel ; de la part des *Mac* (cf. *Tilt* n° 86 p. 102) ; de la part des consoles, dont les prix diminuent, et dont les performances ainsi que la ludothèque augmentent de façon spectaculaire.
Alors, il faut faire vite ! *Atari* et *Amiga* sont condamnés au niveau du jeu ; il ne restera plus que des applications professionnelles pour ces deux machines, vidéo pour l'*Amiga* et musique pour le *ST*. Les petits ataristes et amigaistes seront alors obligés de mettre leurs machines dans un musée et de s'acheter un *PC*, car leurs machines à 512 ko ou même 1 méga ne pourront plus rien faire.

Mehdi

■ *Le piratage est un problème grave, d'autant que les solutions pour y remédier présentent toutes des inconvénients majeurs. Des sanctions directes contre les copieurs utilisateurs seraient exagérées et ne pourraient que faire chuter les ventes des ordinateurs que tu défends. Les vrais copieurs, ceux qui déplombent les programmes et les commercialisent, se cachent bien, et il est difficile de les débusquer. De temps en temps, l'APP fait une action d'éclat, surtout dans un but de propagande, mais cela ne sert pas à grand-chose. L'idéal serait de faire comprendre aux utilisateurs de jeux copiés qu'en ne payant pas leurs programmes ils découragent ceux qui les produisent, et d'empêcher les éditeurs de commercialiser de jeux nuls ou bogués. Il s'agit malheureusement de vœux pieux, chaque partie rejetant sur l'autre la responsabilité de la situation. Il est désolant de voir qu'aux Etats-Unis, les copies sont bien plus rares ; les Français sont-ils moins disciplinés, ou s'agit-il simplement de mauvaises habitudes ? La protection des logiciels a démontré son innocuité, et c'est donc vers une solution plus générale qu'il faut se tourner. Quelle sera la prochaine étape ? Une campagne mettant en avant les inconvénients du piratage, l'annonce d'une baisse des prix et d'une augmentation de la qualité des programmes ? Ou des actions légales dans le style de ce que vous proposez, avec descentes chez de jeunes utilisateurs dont le seul tort est de n'avoir pas su résister aux attraits de la facilité ?*

Axe 3D a disparu...

Je suis allé au 2e salon de la Micro en octobre 1990. En passant devant Axe 3D qui vendait de nombreux périphériques pour *Amiga 500*, je décide d'acheter un lecteur 3" 1/2 de marque GVP +, la fameuse extension mémoire 1,5 Mo. Mais voilà que je n'ai pas de chance, car mon extension ne marche pas. Pour le reste, le drive fonctionne. Je tiens à préciser que j'ai bien monté l'extension ordinateur éteint. Depuis, j'ai essayé de contacter Axe 3D, sans résultat. Je voulais écrire à Power Computing mais je ne connais pas l'anglais.

Didier Lamarre

■ *Axe 3D ayant disparu (cf. lettre suivante), je ne peux que vous conseiller de contacter le fabricant. De nombreuses sociétés anglaises peuvent vous répondre en français. Essayez donc de les contacter et, si l'anglais est indispensable, faites-vous aider par un ami.*

Axe 3D (suite)

Monsieur, je vous envoie un dossier à propos de mon litige avec la société Axe 3D (67, rue de la Jonquère, 75017 Paris) que je vais vous résumer brièvement.
Au mois de juin, je décide de commander une extension mémoire avec horloge pour *Amiga 500*, mais Axe 3D ne la possède pas, et me propose une réservation. J'accepte, et je livre mes numéros de carte bancaire. Les mois passent, juin, juillet, août et, malgré de nombreux appels, ils ne l'ont toujours pas. Je décide alors d'annuler purement et simplement ma commande. Déjà, un premier problème : Axe 3D ne retouve pas ma commande, cependant ils prennent note qu'il y a eu une annulation au nom de Boinot. Tout aurait pu s'arrêter là, mais non !
Au mois de septembre, mon père, en vérifiant ses comptes remarque un débit de 620 F au nom de Axe 3D datant du 21 juin 1990 ! Je téléphone à Axe 3D, et ils me répondent qu'il faut leur envoyer un courrier. Sans plus attendre, je leur envoie une lettre recommandée (le 26/09/90). Malgré ma lettre et mes nombreux appels téléphoniques, je n'ai reçu aucune nouvelle de leur part... et bien sûr pas de remboursement !

Alexandre Boinot

■ *Que vous répondre ? Axe 3D a purement et simplement disparu, les numéros de téléphone ne sont plus bons et, malgré toutes nos recherches, il nous a été impossible de les contacter. Ayant déménagé à la cloche de bois, ils ont laissé derrière eux un certain nombre d'acheteurs mécontents à qui il ne reste plus qu'à porter plainte pour escroquerie, ce qui permettra peut-être de retrouver les patrons de cette boîte... Dans le milieu de la micro, les sociétés apparaissent et disparaissent très rapidement, il faut donc être vigilant dans ses achats. Pour ce qui est des « réservations », ne versez pas d'arrhes ! Demandez les dates de disponibilité, et recontactez alors le vendeur pour vérifier qu'il peut vous livrer ce que vous désirez.*

Solutions

Je prends la plume pour la première fois car j'en ai marre des pirates. Ce qui m'a décidé une fois pour toutes à écrire, c'est la lettre de l'« anonyme » du n° 86 qui voudrait passer pour un pirate consciencieux, tel Robin des bois volant aux riches pour donner aux pauvres. D'ailleurs, je suis bien content de la réplique que *Tilt* lui a adressée. Oui, Monsieur est bien difficile. Pour Noël, j'ai eu trois jeux (sur *STF*) : *Battle of Britain*, *Powermonger* et *Prince of Persia*. Et bien moi (certains pirates vont se moquer, mais tant pis), je n'aurais pas eu la conscience tranquille, j'aurais eu honte de jouer à ces jeux si c'était des copies. Le travail fourni est incroyable. Alors, voilà ce que les copieurs vont me dire : « Ah, mais ça coûte cher ce jeu ». Et bien, il y a deux solutions : acheter une compilation ou n'acheter qu'un jeu tous les deux ou trois mois mais bien les choisir (par exemple, cela fait trois mois que je joue à *Kick Off II*).

Olivier Métayer

■ *A moins d'être millionnaire, il est tout simplement impossible d'avoir TOUS les jeux ! Choisissez-les bien, essayez-les chez des copains si vous le pouvez... mais achetez-les.*

Ça se confirme

J'apporte quelques éclaircissements sur la *Megadrive* suite à la lettre intitulée « bidouille » du denier numéro. Les jeux japonais fonctionnent sur la *Megadrive* française ! Il suffit pour cela d'inciser le port cartouche de la console, qui lira alors les jeux japonais dont les instructions seront traduites intégralement en anglais à l'écran. Il n'existe aucune puce de reconnaissance, comme le supposait

Alain dans le numéro 64. Il est évident que cette bidouille fait sauter la garantie ! Mais, tant que Virgin se bornera à faire des nouveautés au compte-gouttes et à les vendre plus cher que les jeux japonais (dont la notice est traduite par les magasins spécialisés), je ne vois pas pourquoi j'achèterais des jeux français. 449 F pour *Ghouls'n Ghosts*, c'est vraiment de l'arnaque, et si mon téléviseur avait pu recevoir une *Megadrive* japonaise, j'en aurais acheté une au lieu de bidouiller ma *Megadrive* française.
Les revendeurs proposent des *Megadrive* japonaises (509 Hz) pour 1 290 F. Ils se contentent de modifier un composant et le tour est joué.
Les *Megadrive* sont sans overscan et ont une perte d'animation, mais elles sont compatibles toutes cartouches et sont moins chères. Les textes sont en japonais à l'écran, mais il paraît qu'on peut modifier un composant qui les traduira en anglais. **Sylvain**

■ *La* Megadrive *« francisée » est une tentative pour fermer le marché : Virgin a sacrifié l'intérêt des clients à des manœuvres bassement commerciales ! Au lieu de modifier seulement la sortie vidéo (pour pouvoir utiliser une télé française), ils ont ajouté un bout de plastique empêchant l'introduction des cassettes japonaises. Cette manœuvre visant à empêcher l'utilisation de ces cartouches n'a en fait conduit qu'au développement de l'importation parallèle des consoles, d'autant que les cartouches françaises tournent, semble-t-il, sans problème sur la console japonaise. Virgin a essayé de museler la concurrence ; mauvais calcul, les imports parallèles marchent très bien ! La modification que vous proposez marche. Le problème est que, comme vous le signalez, elle rend la garantie caduque, ce qui doit vous amener à refléchir avant de la pratiquer...*

Coup de lime

Je t'écris pour dénoncer aux yeux de tous les possesseurs de *Megadrive* la fausse incompatibilité entre la console japonaise et la console française. Etant moi-même possesseur de la version japonaise, j'entends dire depuis des mois que les cartouches françaises ne marchent pas sur cette dernière. C'est faux ! J'ai un copain qui possède la version française, il m'a prêté *Revenge of Shinobi* que j'ai bien entendu essayé, et il marche parfaitement ! J'ai essayé aussi *World Cup Soccer* et *Populous* qui fonctionnent eux aussi.
Je trouve parfaitement inadmissible de la part de Virgin de faire payer la console française 500 F de plus alors qu'elle est exactement pareille ! **Manu**

Pub

Fidèle lecteur de votre revue depuis 1986, je me permets de vous écrire aujourd'hui afin de répondre à différentes questions et accusations parues dans la rubrique Forum du n° 86. Tout d'abord, vous vous interrogiez sur la raison du succès des *CPC* en France.
La raison en est fort simple : Marion Vannier, PDG d'Amstrad France depuis 1982 (date de sa création), a permis à Amstrad de rencontrer le succès qu'il méritait. Je pense que personne ne niera l'apport considérable d'Amstrad dans l'informatique sans lequel les *Sinclair* seraient toujours vendus 10 000 F, les solutions clés en main n'existeraient pas, les *PC* ne seraient jamais entrés dans les foyers...
Le second point que je désire aborder concerne le marketing d'Amstrad mis en cause à deux reprises dans le Forum. Prenons alors les toutes premières publicités d'Amstrad pour les *CPC*, en 1985 (soit un an après leur lancement). Qu'y est-il marqué ? D'une part, elles expliquent que l'*Amstrad* est livré complet, prêt à l'emploi, qu'une seule prise suffit pour faire marcher le tout. Cela paraît banal aujourd'hui, mais une telle simplicité d'emploi était rare à l'époque. Ensuite, elles parlent de puissance, 64 ko et 128 ko paraissent peut-être dérisoires en 1991, mais en 1985... Enfin, il y est question du prix. Je vous mets au défi de trouver une configuration équivalente en 1985.
Par ailleurs, le fait de préciser que 500 000 de ces ordinateurs se sont vendus dans le monde est tout ce qu'il y a de plus officiel. Utiliser la dynamique du succès dans des publicités n'est pas illégal, que je sache ? Autrement dit, dire que le *CPC* est médiocre et poussif est inacceptable. C'est incontestablement le meilleur dans sa catégorie, l'ordinateur familial par excellence.
Le troisième point sur lequel je désire intervenir reste dans le domaine du marketing : vous vous permettez d'accuser ouvertement Amstrad de publicité mensongère, et vous enfoncez le clou en précisant que c'est chez eux une habitude, cette déclaration faisant suite à l'intervention d'un certain Sébastien, qui affirme que les photos d'écran montrées dans les pubs *GX4000* sont fausses, tout au moins pour *Batman*.
Désolé, mais je suis en mesure d'affirmer que cette image d'écran provient bel et bien d'un *CPC+*, de même que l'on peut la voir avec d'autres dans la publicité télévisée du *6128+*. Cette image n'est pas tirée du jeu *Batman* présenté dans le commerce mais d'une sorte de démo réalisée par Ocean, qui pourra vous le confirmer, et qui utilise pleinement les capacités des *CPC+*.
Pourquoi ne pas avoir fait tout le jeu de cette façon ? La raison est simple : une telle réalisation technique, si proche de l'*Amiga*, prend beaucoup trop de place et une cartouche 128 ko ne suffirait pas. Le coût prohibitif des cartouches 512 ko qui auraient été nécessaires a dissuadé Ocean, en accord avec Amstrad. Cela n'a donc rien d'illégal, le jeu apparaissant sur l'écran du *CPC* n'étant pas cité et n'incitant donc pas explicitement à l'achat du jeu. En revanche, l'attrait que cela produit sur la machine est quant à lui tout à fait réel, puisqu'un *CPC+* est en mesure d'afficher de telles merveilles. Quant au fait qu'Amstrad ait fait différentes publicités mensongères, je mets au défi quiconque sur Terre de me le prouver. **Stephane Pascalet**

■ *Primo : mes plus plates excuses à Amstrad, j'ai dit que cette photo n'avait pas été prise sur* CPC *et je me suis trompé.
Secundo : il ne s'agit donc pas de publicité mensongère, mais d'une « arnaque ». Tout le monde peut reconnaître* Batman, *et penser qu'il s'agit de la version Amstrad du commerce. A l'heure actuelle, seuls quelques jeux utilisent les nouvelles possibilités graphiques des* CPC+, *et il est évidemment tentant de faire croire que le parc de logiciels adaptés à ces nouvelles capacités est important. Sur ce passage de ta lettre, tu es de mauvaise foi.
Tertio : les* CPC *(et* CPC+*) sont de bonnes machines ! Ce sont simplement les 2CV de la micro (les* PC486 *et les* Mac *couleur étant des Ferrari). Personne n'a jamais dit que la deudeuche était une mauvaise voiture, au contraire, et il s'en est vendu sensiblement plus que de Testarossa... Les* CPC *coûtent moins cher que les autres, et disposent d'une logithèque impressionnante. Evidemment, ils sont moins puissants qu'un* PC *486 à 45 MHz, mais tout le monde ne peut pas avoir une voiture de course. Ce qu'ils savent faire, ils le font bien, c'est tout ce qu'on leur demande.
Enfin, les critiques que l'on peut faire sur une méthode de marketing ne mettent pas en cause la qualité du produit vendu. Il existe des programmes développés spécifiquement pour le* CPC+, *dont les graphismes sont excellents et qui auraient pu être mis à la place de cette « démo-spéciale-pour-pub ». Je suppose qu'il n'y avait aucune mauvaise intention de la part d'Amstrad, mais de très nombreuses lettres ont montré que cette publicité pouvait induire en erreur.*

Compétition

Pourriez-vous m'indiquer une adresse sur Paris où il me serait possible d'acquérir une console *Mattel Intellevision* ainsi que ses logiciels et me dire son prix ? J'aimerais de plus savoir pourquoi la compétition *ST/Amiga* n'a plus lieu d'être, alors que, jadis, vous y avez réservé un numéro hors série.

■ *La console* Intellevision *n'est plus distribuée depuis pas mal de temps. Je ne peux que te conseiller d'aller aux puces de Montreuil ou de passer des petites annonces. La compétition entre* ST *et* Amiga *existe toujours, et heureusement. Ce qui est nuisible, c'est la guerre entre partisans de l'une ou l'autre de ces machines. Chacun défend son micro avec des arguments vides de sens, ce qui ne fait que nuire à tout le monde.*

"Les graphistes du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé
Logiciel utilisé
Référence de sauvegarde des dessins

Nom
Prénom
Age
Adresse

Téléphone
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS
Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1
2
3
4
Marque de votre ordinateur

Facultatif
Nom
Adresse

Téléphone

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction, 9-11-13 rue du colonel Pierre Avia 75754 Cedex 15

HIT-PARADE

Notre appel du mois dernier a permis une sensible hausse du nombre de bulletins que vous nous avez fait parvenir. Mais ce n'est pas encore suffisant... Nous renouvelons donc notre appel. Si ce n'est pas suivi d'effets, nous proposerons un hit-parade établi selon d'autres règles.

Lynx: bien vu!

Période clé pour Atari! L'article au sujet des projets secrets de la firme de Tramiel (voir TJ du n° 87) se voit déjà incomplet... Premier constat: Atari met les bouchées doubles sur les consoles de jeux. La 7800 arrive en force (voir article en TJ du présent numéro) mais c'est surtout côté Lynx que les choses bougent. Cette dernière est désormais proposée à moins de 1 000 F avec California Games contre environ 1 500 il y a quelques mois. De quoi faire trembler les concurrents... D'autant plus que de nombreux titres devraient voir le jour. Atari affirme ainsi que, jusqu'au mois de juin, un nouveau jeu arrivera par semaine! Enfin la venue en France de la Lynx 2 devrait renforcer la pression sur la concurrence. Pour conclure, Atari France affirme avoir vendu 15 000 Lynx en France et environ un million dans le monde, principalement au Japon et aux USA. En ce qui concerne la console à base de 68000, son lancement est prévu pour septembre 1991 et elle devrait être le premier maillon d'une famille de produits.

Tout sur la micro

Du 28 février au 1er mars 1991, le Forum Micro-informatique ludique se tiendra à Informart au CNIT à Paris. Au programme, diverses conférences (consoles de jeux versus ordinateur, ordinateur et la santé des enfants, ordinateur et éducation, l'ABC du micro, etc.). Les organisateurs sont soutenus par Amstrad, Atari, Commodore et Olivetti ainsi que la radio O'FM et Tilt. Un concours avec des jeux en dotation sera organisé tout le long de ce Forum. L'accès est gratuit et un numéro vert (le 05-20-22-24) est mis à disposition pour tous renseignements complémentaires.

Le Game Gear arrive

C'est désormais officiel: Virgin Loisir proposera le Game Gear -la console portable couleur de Sega- théoriquement à partir du mois de juin 1991. Son prix devrait se situer à un peu moins de 1 000 F. Cependant, il y a fort à parier que les délais de mise en place dans le réseau de distribution repoussent sa disponibilité au plus grand nombre pour le mois de septembre. Les cartouches GP Monaco et Columns l'accompagneront. L'objectif de Virgin est cependant de proposer très rapidement une vingtaine de titres. En ce qui concerne le tuner télévision, les choses sont moins nettes. Il n'est en effet pas certain qu'une adaptation au standard français Secam soit effectivement produite du fait de raisons commerciales mais aussi techniques. La réponse définitive à ce problème devrait intervenir d'ici quelques mois.

Nouveautés en vrac

Spécialiste de l'importation d'extensions, Bus Plus annonce la venue de plusieurs nouveautés. La BaseBoard est une carte d'extension pour Amiga 500 qui étend la machine jusqu'à 6 Mo de mémoire. Ce système permet sur certains Amiga 500 d'étendre la mémoire réservée à la vidéo. Son prix va de 995 à 4 950 F. Seconde nouveauté: une tablette à digitaliser. La Easyl Drawing Tablet existe en trois versions (A 500, 1000 ou 2000). Livrée prête à l'emploi et accompagnée d'un logiciel, cette tablette est proposée à un peu moins de 3 000 F. Construite par Expansion Systems, la carte contrôleur Data Flyer permet à Bus Plus de proposer un ensemble disque dur pour Amiga 2000 (40 Mo et 28 Ms) à moins de 4 000 F. Autre nouveauté: la X Power qui remplace la cartouche Nordic Power. Enfin, pour conclure, soulignons la venue du Mouse Master pour Macintosh 128/512 et Plus. Il s'agit d'un tripleur de port souris proposé à environ 400 F.

Auteurs...

Programmeur de Kildozer, Intruder, Pic and Pile et autres programmes, Nicolas Choukroun lance un appel pour fonder un groupe d'auteurs. Si vous êtes intéressé par des développements sur CD Rom, consoles de jeu, ST, PC et autres, écrivez au journal qui transmettra.

La fin du ST...

Nous en apprenons plus sur le Mega STE d'Atari. Ce dernier, présenté pour la première fois en France à l'occasion du PC Forum, sera proposé aux alentours de 10 000 F avec écran monochrome et disque dur de 48 Mo. Rappelons que cette machine à base de 68000 cadencé à 16 MHz remplace les Mega ST et offre nombre de caractéristiques des Atari TT -interfaces, boîtier, etc. En outre, il semble que le TT ait du mal à convaincre. Ainsi, en RFA, certains n'hésitent pas à le

proposer à prix cassé ou tout du moins à le livrer avec quantité de plus. Pour conclure, soulignons un bruit insistant: Atari travaillerait actuellement sur un TT 2 qui serait moins coûteux que le premier 32 bits de la marque. Ceci confirmerait les informations publiés en TJ de notre n° 87.

Ecran et consoles

Brancher une console de jeux ou un ordinateur à un moniteur d'Amstrad CPC 464/6128 est désormais possible. Uni'ser propose en effet un câble permettant d'assurer cette connexion moyennant 199 F, port compris. Des machines telles les NES, SMS ou Atari 520 ST ont ainsi accès aux écrans Amstrad. Notez que la vente de ce produit s'effectue seulement par VPC.
Uni'ser, service T
20, avenue Paul Appell
75014 Paris

Erratum

Dans notre précédent numéro, nous vous indiquions que les Studios de Minuit cherchent à compléter leur équipe. Ils recrutent ainsi un bruiteur et des programmeurs sur ST, CPC et Amiga. Cependant, une légère erreur s'est glissée dans l'adresse à laquelle les personnes concernées sont invitées à envoyer un C.V. Vous devez donc envoyer votre courrier à:
Alain Fillion
Studios de Minuit
101, rue Mademoiselle
75015 Paris

New Look

Virgin annonce la venue en France de la SMS II. Il s'agit de la console 8 bits Sega offrant un nouveau design. But du jeu: unifier l'ensemble des produits de la gamme. Côté performances, rien de nouveau. Signalons cependant que la SMS II est livrée avec deux jeux. L'un est figé en mémoire morte -Alex Kidd- le second -Shinobi- est sur cartouche. Le prix de la SMS II est le même que celui du modèle précédent.

Les bases du vol

La société Reneco, animée par Alain Renier -le créateur de l'Astralège, un simulateur de vol à base de Flight Simulator- annonce la venue du Questionnaire de pilote privé d'avion. Ce logiciel pour PC et compatibles permet de s'entraîner en vue du brevet théorique de pilotage. Regroupant environ 600 questions, il fonctionne avec 256 Ko de mémoire et sur toute carte écran. En outre, il ne fait appel à aucun autre document. Il est proposé uniquement en vente par correspondance à un peu moins de 200 F. Soulignons que ce logiciel est le prélude à une gamme de produits qui à terme proposera un questionnaire hélicoptère, des compléments pour des réglementations étrangères (notamment américaine), et autres. Pour plus de renseignements, contactez:
Reneco
37, boulevard Biron
93400 Saint-Ouen

Mac et imprimante

Canon annonce la venue d'une version Macintosh de sa BJ 10e (voir article en Tilt Journal du présent numéro). De quoi répondre à bien des besoins à un prix relativement compétitif puisque situé aux alentours des 4 000 F.

Ensemble...

Commodore et The Disc Company annoncent la signature d'un accord. Geoworks Ensemble sera, à partir du mois de mars 1991, livré avec les PC Commodore à l'exception des PC 10, 60 et 486/25 DT. D'autre part, le kit de développement Ensemble devrait être disponible en avril 1991 et des sociétés comme Lotus et Borland travaillent sur cet intégrateur graphique. En outre, The Disc Company prend 25% d'Activision.

Cameron de retour

Cameron lance une nouvelle série de souris et scanners pour PC, ST et Amiga. Sur PC, l'intérêt majeur de ces nouveaux produits réside dans les drivers fournis. Ils permettent notamment de gérer la rapidité de validation des boutons de la souris, ou encore de l'utiliser avec des softs comme DBase III, Framework, etc. Côté scanners, Cameron propose trois nouveaux modèles. Dans notre prochain numéro, nous vous offrirons, sous forme de challenge, l'étude de ces trois produits, comparés en outre aux scanners de la société Golden Image.

DIALOGUE D'UN SOURD

PART. 2

Après le protocole VT52, nous allons attaquer le protocole du Minitel et de ses diverses utilisations avec un micro-ordinateur.

Le Minitel a fait ses preuves. Installé depuis une dizaine d'années - avec, à l'heure actuelle, un parc de 2 millions de machines - il est le "standard" de communication de la fin de ce siècle (avec le protocole Minitel 2 le "DRCS"). Le Minitel reste malgré tout une machine peu conviviale. Le clavier est simpliste, l'écran un tantinet monotone, et surtout ce n'est pas un ordinateur mais un terminal (un clavier, un écran et un modem). Coupler un Minitel à un ordinateur est la solution la plus pratique. D'un seul coup le Minitel prend une autre allure. Nous allons le coupler avec un Atari ST.

L'ACCOUPLEMENT D'UN MINITEL

Il est fort simple de relier votre Atari ST (ou n'importe quel ordinateur ayant une RS232) à un Minitel. Tout d'abord votre Minitel possède une prise péri-informatique pour communiquer avec l'extérieur (ordinateur, imprimante, grille-pain, machine à laver). Il suffit d'avoir un câble RS232 et péri-informatique (broche DIN). Ce câble est très simple à trouver, car il sert aussi pour le téléchargement (service proposé par certains serveurs Minitel, qui permet de récupérer des fichiers tels que des programmes de jeux ou des utilitaires). Le prix de ce câble n'excède pas les 150 F.

AU TRAVAIL !

Après avoir acquis ce câble, reliez-le à votre ST et à votre Minitel. Pour dialoguer et envoyer des données à votre Minitel, il suffit d'envoyer un code de caractère à une vitesse bien précise, de 75 bauds à 4 800 bauds. Un baud équivaut à une impulsion électrique par seconde, c'est-à-dire un bit/seconde. Le Minitel peut dialoguer à une vitesse située entre 9 caractères/seconde et 600 caractères/seconde (vu qu'un caractère est codé sur 8 bits). Vous configurez votre RS232 et votre Minitel à la même vitesse. Après cette configuration (voir listings), vous contrôlez le Minitel (tel un maître son esclave!).

TELETEL ACTION!

Le protocole du Minitel s'appelle "TELETEL". Regardez les différents tableaux. Ce protocole a trois niveaux, c'est-à-dire trois extensions:

jeu de caractères ASCII,

jeu de caractères ASCII étendu (les accents, les flèches de direction),

jeu de caractères graphiques (en compact ou disjoint).

Pour appeler les attributs (couleurs, tailles, soulignement, etc.), on passe par la séquence ESC (comme le VT52). Pour appeler l'extension graphique, on passe par la séquence SØ (code 14 en décimal et ØE en hexadécimal).

LISTING 1

Le 1er listing simule le clavier du Minitel sur Atari ST en GFA Basic. Vous devez, bien sûr, posséder le câble RS232 et péri-informatique.

Cet émulateur clavier vous permet d'utiliser le large et confortable clavier de votre ST à la place des ridicules boutons de calculette de votre Minitel. De plus, certains caractères accentués sont ainsi directement accessibles, les autres l'étant par le biais de la touche tréma/accent circonflexe (à droite du "P"). Pour les touches de fonction du Minitel, voici la correspondance:

Tab: Connexion à Télétel

Esc: Déconnexion du serveur

Return ou Enter: Envoi

Backspace: Correction

Delete: Annulation

Help: Guide

Undo: Répétition

Haut ou Gauche: Retour

Bas ou Droite: Suite

Home: Sommaire

Ce listing n'est qu'un exemple. A vous de le changer, de le modifier à votre gré.

```
rs_conf ¶
DO ¶
 k&=INP(2) ¶
 SELECT k& ¶
 CASE 8 ¶
  PRINT "Correction" ¶
  OUT 1,19,71 ¶
 CASE 9 ¶
  PRINT "Connexion" ¶
  OUT 1,27,57,104 ¶
 CASE 13 ¶
  PRINT "Envoi" ¶
  OUT 1,19,65 ¶
 CASE 27 ¶
  PRINT "Fin" ¶
  OUT 1,19,73 ¶
 CASE 127 ¶
  PRINT "Annulation" ¶
  OUT 1,19,69 ¶
 CASE 199 ¶
  PRINT "Sommaire" ¶
  OUT 1,19,70 ¶
 CASE 200,203 ¶
  PRINT "Retour" ¶
  OUT 1,19,66 ¶
 CASE 208,205 ¶
  PRINT "Suite" ¶
  OUT 1,19,72 ¶
 CASE 225 ¶
  PRINT "Répétition" ¶
  OUT 1,19,67 ¶
 CASE 226 ¶
  PRINT "Guide" ¶
  OUT 1,19,68 ¶
 CASE 94 ¶
  PRINT " accent
circonflexe"+CHR$(13); ¶
  OUT 1,25,67 ¶
 CASE 185 ¶
  PRINT " tréma"+CHR$(13); ¶
  OUT 1,25,72 ¶
 CASE 130 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,25,66,101 ¶
 CASE 133 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,25,65,97 ¶
 CASE 135 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,25,75,99 ¶
 CASE 138 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,25,65,101 ¶
 CASE 151 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,25,65,117 ¶
 CASE 156 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,25,35 ¶
 CASE 32 TO 93,97 TO 122 ¶
  PRINT CHR$(k&) ¶
  OUT 1,k& ¶
 ENDSELECT ¶
LOOP ¶
' ¶
PROCEDURE rs_conf ¶
 VOID
XBIOS(15,W:7,W:0,W:174,W:-1,W
:-1,W:-1) ¶
 PAUSE 5 ¶
 OUT 1,12 ¶
RETURN ¶
```

LISTING 2

Le 2[e] listing convertit une image graphique couleur ST en image graphique Minitel. Après le lancement du programme et le chargement de l'image (PI1), vous obtenez un cadre de 80*72 (la taille de l'écran graphique du Minitel). Vous sélectionnez la zone à convertir en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Vous voyez alors le dessin s'afficher sur l'écran de votre Minitel (il est bien entendu que vous devez disposer du câble RS232 et péri-informatique décrit plus haut).

```
rs_conf ¶
OUT 1,&HC,&HE ¶
charge_image ¶
GRAPHMODE 3 ¶
BOX 0,0,79,71 ¶
HIDEM ¶
REPEAT ¶
 REPEAT ¶
  MOUSE x&,y&,k ¶
 UNTIL anx&<>x& OR
any&<>y& OR k ¶
 BOX
anx&,any&,anx&+79,any&
+71 ¶
 BOX x&,y&,x&+79,y&+71 ¶
 anx&=x& ¶
 any&=y& ¶
UNTIL k ¶
BOX
MOUSEX,MOUSEY,MOUSEX
+79,MOUSEY+71 ¶
GRAPHMODE 1 ¶
DIM forme&(7),fond&(7)
¶
FOR n&=0 TO 7 ¶
 READ a$ ¶
 forme&(n&)=ASC(a$) ¶
NEXT n& ¶
FOR n&=0 TO 7 ¶
 READ a$ ¶
 fond&(n&)=ASC(a$) ¶
NEXT n& ¶
FOR y&=0 TO 23 ¶
 FOR x&=0 TO 39 ¶
  xx&=x&*2+anx& ¶
  yy&=y&*3+any& ¶
  ERASE d&() ¶
  DIM d&(7) ¶
  FOR cx&=xx& TO xx&+1 ¶
   FOR cy&=yy& TO yy&+2
¶
    INC
d&(@grey(cx&,cy&)) ¶
   NEXT cy& ¶
  NEXT cx& ¶
  CLR d1&,d2&,c1&,c2& ¶
  FOR g&=0 TO 7 ¶
   IF d1&<d&(g&) ¶
    d1&=d&(g&) ¶
    c1&=g& ¶
   ELSE ¶
    IF d2&<d&(g&) ¶
     d2&=d&(g&) ¶
     c2&=g& ¶
    ENDIF ¶
   ENDIF ¶
  NEXT g& ¶
  OUT 1,27,forme&(c1&) ¶
  OUT 1,27,fond&(c2&) ¶
  CLR bit& ¶
  car&=32 ¶
  FOR cy&=yy& TO yy&+2
¶
   FOR cx&=xx& TO xx&+1
¶
    g&=@grey(cx&,cy&) ¶
    IF
ABS(c1&-g&)<ABS(c2&-g&
) ¶
     ADD car&,2^bit& ¶
    ENDIF ¶
    INC bit& ¶
    IF bit&=5 ¶
     bit&=6 ¶
    ENDIF ¶
   NEXT cx& ¶
  NEXT cy& ¶
  OUT 1,car& ¶
 NEXT x& ¶
```

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAU AMIE

PACK N° 1 : 5 JEUX + 1 MANETTE ou 20 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 2 : 10 JEUX + 1 MANETTE ou 40 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 3 : 12 JEUX + 1 MANETTE ou 50 DISQUETTES VIERGES

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
A 590
2.890 F
A 590 + 1 Mo
3.690 F

DISQUES DURS A 2000
GPV HC 20
3.290 F
CPV HC 42
4.490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
512 K sans horloge
420 F
512 K avec horloge
490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
2 Mo
1.790 F
8 Mo
4.990 F

MONITEURS
Couleur 1083 S
2.290 F
Couleur 1084 S
2.490 F

EMULATEURS
XT
2.290 F
AT
4.990 F

SAMPLER MUSIC
PERFECT SOUND 3.0
790 F
MK2
580 F

DIGITALISER
DIGIVIEW GOLD
1.490 F

ATARI 520 STE
+ Pack cadeau N° 1
2.990 F

ATARI 520 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2
5.190 F

ATARI 1040 STE
+ Pack cadeau N° 2
3.990 F

ATARI 1040 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 3
5.490 F

AMIGA 500
+ Pack cadeau N° 1
3.190 F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2
5.190 F

AMIGA 500
+ Ext. mémoire 512 K
3.490 F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Ext. Mémoire 512 K
5.490 F

AMIGA 2000
+ Logiciel graphique
5.990 F
+ Moniteur couleur
7.490 F

AMIGA 2000
+ Ext. mémoire 2 Mo
7.490 F
+ Moniteur couleur
9.490 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PERIPHERIQUES ATARI

EMULATEURS
MAC : Spectre GCR
3.790 F
PC : SUPER CHARGEUR
2.890 F

DISQUES DURS
MEGAFILE 30
3.990 F
MEGAFILE 60
6.990 F

MONITEURS
SM 124
1.200 F
SC 14 35
2.490 F

COMMUTATEURS
MONITEUR
180 F
LECTEUR
260 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko 390 F
+ 1 Mo 1.190 F
+ 2 Mo 2.490 F
+ 4 Mo 2.890 F

SAMPLER MUSIC
ST REPLAY 8
820 F
ST REPLAY PRO
1.230 F

SCANNERS
Golden Image
1.990 F

HORLOGE EXTERNE
5.490 F

MODEMS
CAP 23 - V 23
630 F
CAP 225
V 21 - V22 - V 23
1.590 F

LECTEURS EXTERNES

3"1/2 **650 F** 5"1/4 **990 F**

LES "PLUS" d'AMIE

- REMISE 2% pour paiement comptant
- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier.
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

DISQUETTES

3"1/2 DF - DD
4 F l'unité

OPERATION REPRISE SOURIS MECANIQUE

Pour l'achat d'une souris mécanique CHIC à **290 F**, reprise **70 F**

souris optique GOLDEN IMAGE à **490 F**, reprise **100 F**

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / OCCASION	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

OPERATION REPRISE IMPRIMANTE 9 AIGUILLES

(en état de fonctionnement)

POUR L'ACHAT D'UNE IMPRIMANTE 24 AIGUILLES, A JET D'ENCRE OU LASER

CITIZEN 120 D	reprise	700 F
LX 800	reprise	900 F
STAR LC 10	reprise	1.000 F

SESAME

```
NEXT y& ¶
DATA @,D,A,E,B,F,C,G,P,T,Q,U,R,V,S,W ¶
PROCEDURE rs_conf ¶
 VOID XBIOS(15,W:7,W:0,W:174,W:-1,W:-1,W:-1) ¶
 PAUSE 5 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE charge_image ¶
 FILESELECT "A:\*.PI1","*.PI1",nom$ ¶
 IF RIGHT$(nom$,4)=".PI1" AND EXIST(nom$) ¶
  ~XBIOS(5,L:-1,L:-1,W:0) ¶
  file$=STRING$(32066,0) ¶
  BLOAD nom$,V:file$ ¶
  FOR r&=0 TO 31 STEP 2 ¶
   SDPOKE &HFF8240+r&,DPEEK(V:file$+2+r&) ¶
  NEXT r& ¶
  BMOVE V:file$+34,XBIOS(2),32000 ¶
 ELSE ¶
  EDIT ¶
 ENDIF ¶
RETURN ¶
FUNCTION grey(xp&,yp&) ¶
 nc&=PTST(xp&,yp&) ¶
 rvb%=DPEEK(&HFF8240+MUL(nc&,2)) ¶
 CLR grey& ¶
 cr&=DIV(rvb% AND 1792,256) ¶
 IF grey&<cr& ¶
  grey&=cr& ¶
 ENDIF ¶
 cv&=DIV(rvb% AND 112,16) ¶
 IF grey&<cv& ¶
  grey&=cv& ¶
 ENDIF ¶
 cb&=rvb% AND 7 ¶
 IF grey&<cb& ¶
  grey&=cb& ¶
 ENDIF ¶
 RETURN grey& ¶
ENDFUNC ¶ ¶
```

listing par SPEEDER

Le Minitel est un bon moyen pour vous perfectionner dans les systèmes de communication. Il a été, au début des années soixante-dix/quatre-vingts, un objet de fiction. On allait jusqu'à prétendre à cette époque que votre Minitel pouvait surveiller votre domicile, laver votre linge, faire votre café. De nos jours, ces idées sont oubliées. On voit bien de temps en temps des "fous!" proposer des systèmes de réglage de votre chauffage par Minitel, mais est-ce-bien raisonnable? 95% des utilisateurs du Minitel considèrent que sa seule utilité est la communication. Le micro amplifie cette utilisation "Minitel + convivialité".

Ce p'tit dossier fini, n'oubliez pas que le Minitel 1B est fourni gratuitement par les TELECOM (enfin, si vous hurlez assez fort auprès de votre agence, car y'a effectivement rupture de stock). Dans le prochain Sésame nous allons aborder le sujet... Chut... y'a que Clarkette qui le sait!

CLARKETTE, JUJU & ARTHUR

Complétez votre collection

Hors séries

Solutions

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad 6128 coul. 3 joys + 200 jx + disks vierges (Dble Dragon, Lastninga), TBE (Tintin) : 3 200 F. **Pierre LACAU SAINT-GUILY, 9, avenue des Chasseurs. Tél. : 47.63.18.25.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 2 joys + manuel + pack téléch. + revues + 100 jx orig., util. : 2 500 F. **Jonathan JUNG. Tél. : 56.75.99.18.**

Vds Amstrad CPC 464 + lect. DK + 150 jx + livres + 2 man. + souris + tapis : 2 000 F + mon. coul. **Claire LOCUTY, rue Mal-Foch, 54110 Varangeville. Tél. : 83.48.36.79.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + joys + disks vierges. **Jean-François LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.43.85.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + lect. K7 + joy + revues + cons. SEGA + 4 jx : 4 200 F ou éch. contre 520 ST ou A500. **Renaud FRUQUE, Terres des Frères, 84110 Villedieu. Tél. : 90.28.93.85.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + tuner TV + lect. K7 + cordon + plus de 200 jx : 4 600 F. **Kérim FASSI, 25, rue Paul-Bouchard, Lisses. Tél. : 64.97.65.10.**

Vds CPC 6128 mono. + adapt. péri + 65 disks + joy + jx, le tt 1 900 F. **Nicolas EGRIX, 11, rue Marin, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.26.59. (ap. 19 h 30).**

Vds CPC 464 + mon. mono. + jx (TBE) : 900 F. **Jérôme HAZAN, 22, clos des Aulnes, 95350 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 39.92.33.31.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + nbx revues + jx orig. + manuel sup. (Grap & Son) + manuel util. : 2 000 F. **Sébastien DIGARD, 1, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.48.92.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + Dbleur + 34 disks + orig. (F15, Pirates...), le tt exc. état : 2 500 F, à déb. **Christophe VALINGOT, 55, rue Victo-Hugo, 92400 Courbevoie (région parisienne). Tél. : (16-1) 43.33.43.85.**

Vds CPC 464 coul. + manuel + mag. + 3 joys + câble et kit téléch. + 97 jx : 2 700 F. **Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil Le Levant R17, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.42.51.**

Vds Amstrad CPC 6128 + écran coul. + imp. DMP 2160 + manuels + plus de 150 jx + util. + souris. Px à déb. **Adrien HEINZ, 18, villa Émile-Loubet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.72.79.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jx + util. + man. + phaser + acc. Val. : 5 500 F, vendu : 2 900 F. **Emmanuel LAURENT, 896, rue du Fort, 62610 Balinghem. Tél. : 21.82.50.51.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx : 2 300 F et Amiga 500 + mon. coul. + man. + jx : 4 000 F. **Aristid HASAJ, 13 bis, av. Hottinguer, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.95.14.36.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx et util. (copieurs, graph, music) : 2 500 F, à déb. **Guillaume MOSER, 12, rue Ambroise-Paré, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.84.12.**

Vds mon. Amstrad, carte EGA ECD (BE) : 3 200 F, à déb. **Frédéric HUET, 12, rue Guillaume-Appolinaire, 31600 Le Lherm. Tél. : 61.56.02.34.**

Vds CPC 464 coul. + 40 jx + 2 joys + manuel + prog., TBE (1990) : 2 100 F. **Frédéric PAZOS, 9, rue de l'Espérance, Les Arches, 04000 Digne. Tél. : 92.31.14.35.**

Vds mon. GT65 pour CPC + Mortevielle ou Italy 90 ou Beach-Volley : 450 F. Vds news pour 6128 : 95 F. **Anthony GOFFIN, 8, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.64.77.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + nbx jx + joy + livres : 2 100 F (TBE). **José SOTO, 14, rue Gaston-Margerie, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.75.13.38.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + imp. DMP 3160 + joy + jx + util. (TBE) : 4 000 F. **Christophe TELLEZ, 2, impasse des Merles, 33190 La Réole. Tél. : 56.61.04.27.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + 35 jx + livre prog. + joy : 2 900 F. **Samy URZICA, 16, rue Rambuteau, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.38.05.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + 130 jx + util. (Disco, Hercul, OCP) + nbres revues : 3 000 F. **Bruno TAMIETTI, 9, rue de Paris, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.09.02.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner + 2 joys + phaser + 22 disq + 41 jx orig. + manuel : 5 000 F, à déb. **Alexandre DORLET, 171, avenue de Toulon, 13010 Marseille. Tél. : 91.25.80.93.**

Exceptionnel : Vds CPC 6128 coul. + lect. 5 1/4 + crayon opt. + nbx jx + revues : 3 000 F. **Denis BIMSENSTEIN, 269. av. Jean-Jaurès, 69150 Decines. Tél. : 78.49.79.47.**

Vds CPC 464 coul. (TBE) + joy + nbx jx orig. avec demo, le tt : 2 000 F, à déb. Urgent. **Vincent BIANCO, 18, rue Normandie-Niemen, 69120 Vaulx-en-Velin.**

Vds pour CPC 6128 Dble dr., dble dr. 2, 12 jx ex., AMC, bât. 3, Rain, Isl., Top 10, Wild STR. ; Rick D., STR. : 100 F. **Julien DEBES, 120, chemin du Pont-Moreau, 57260 Dieuze. Tél. : 87.86.04.14.**

Vds Amstrad PC 2286 VGA- coul. + carte joy + 2 joys + jx orig. : 10 900 F ! **Julien MARKARIAN, 19, rue des Basses-Crozettes, 26000 Valence. Tél. : 75.56.79.04.**

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par : chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____

Code postal : ______________________

Ville : ______________________

PETITES ANNONCES

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + mble + manuel + nbx jx + 2 copieurs, le tt : 2 500 F. **Sébastien TOUPIN, 19, bd Henri-Barbusse, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.06.86.**

Vds Amstrad PC 2086 + 2 lect. + VGA coul. + log. pour SLT : 8 500 F, à déb. Scanner : 2 000 F, lect. ext. : 1 700 F. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Cote. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds CPC 464 + DDI-1 + MP + joy + 88 jx dont Rick Dangerous, P-47, R-type. Val. : 5 000 F, cédé : 2 200 F, à déb. **Tibo LACROIX, Villa Les noyers, 38570 Goncelin. Tél. : 76.71.77.52.**

Vds 6128 coul. + joy + manuel + nbx jx + éduc. (CP, CE, CMç, TBE : 2 200 F. **Chantal ALEGRE, 20, rue du R.-P.-Chaillet, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.16.67. (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + 40 jx + revues + man. (le tt TBE) : 3 000 F. Éch. news sur STO STF, à déb. **Olivier BARBE, 148, allée du Colonel-Fabien, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.50.39.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + jx (Indy, Wonder Boy...) + manuel + revues (le tt) : 1 000 F. **Bernard KAZIMIERCZAK, 16, bd de l'Esplanade, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.72.21.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner + ant. + joy + radio-réveil + nbses revues + bte rang. + 30 disk. Val. : 7 000 F, cédé : 4 500 F, à déb. **David RENAUDOT, 14, rue Ross-On-Wye, 14110 Condé-sur-Noireau. Tél. : 31.69.11.07.**

Vds CPC 464 + 163 jx + écran mono. + nbses revues + livres + joy. Val. : 4 650 F, vendu : 1 700 F. **Timothée ROLIN, 27, rue Canclaux, 44400 Rézé. Tél. : 40.75.46.85.**

Vds CPC 464 coul. + joy + env. 40-50 jx + revues + classeurs initiation au basic. Val. : 5 000 F, vendu : 3 500 F. **Samuel GAUDE, rue de la République, 38520 Bourg-d'Oisans. Tél. : 76.80.27.82. (après 17 h 30).**

Vds Amstrad CPC 464 mono + joy + Big Boss + nbx jx + Creadheat Kick off...) (le tt TBE) : 2 000 F. Urgent. **Nicolas THALLOT, 4, rue du Général-de-Gaulle, Saint-Germain-sur-Morin. Tél. : 60.04.51.77.**

Vds Amstrad CPC 464 monoch., nbx jx, 1 joy, adapt. péri., livres : 1 500 F. **Manuel FRITSCH, 84, rue du Général-Dufieux, 68650 Lapoutroie. Tél. : 89.47.55.59.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + souris + 3 joys + jx + casier disk + prgs dessin : 2 500 F TBE. **Anthony TOUZET, 16, rue de la Bonnette, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.58.51.**

Vds amstrad 464 mon. coul., nbx jx, 2 joys, livres, le tt : 1 600 F. **Laurence TELEGONE, 25, rue du Château-Landon, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.38.15.**

Vds CPC 464 coul., plus nbx jx (env. 40) + 2 joys + raccord + manuel Amstrad, px : 4 000 F (à déb.). **Stéphane FERRAZ, Hameau de Charpenay, Saint-Didier-de-la-Tour, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.88.14.41.**

Vds Amstrad 6128 coul. + tuner + jx + impr. DMP 2160 + logs. Vds cons. CBS + turbo + adpt K7 Atari. **Hervé SEGUIRAN, 75, traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds Amst. 6128 coul., 300 jx, souris AMX, imp. DMP 2160, util., joy, dbleur : 3 000 F + port. **Maxence BUNEL, 7, place Puvis de Chavannes, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.25.82.**

Vds 6128 + mon. coul. CTM 644 + 2 joys + nbx jx & util. + bte rgt, le tt TBE : 1 600 F. Tél. soir S.V.P. **Karim HASSAN, 45, avenue de la Motte Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.90.59.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + joys + nbx jx orig. + manuel en fr., TBE : 2 000 F. **Antoine DEMOUSSEAU. Tél. : 64.08.04.16.**

Super vds CPC 464 monoch. + 50 jx (RType, Batman, etc. + nbrx compil.) + 1 joy, val. : 4 300 F, cédé : 2 500 F. **Raphaël LOURENÇO, 8, rue Léon-Boursier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.08.71.**

CPC 6128 + joys : 2 500 F + 40 disks (150 jx) : 2 500 F ou le tt : 4 500 F (TBE) à déb. **Martin GONZALEZ, 1, rue de Stutzheim, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.39.99.**

Vds 6128 Amstrad coul. + tuner TV + radio-réveil + housse + 80 jx + manuel, val. réelle : 6 500 F, cédé : 3 500 F. **Frédéric JAEGLE, 10, place de l'Ellipse, Chanteloup-les-Vignes. Tél. : 39.74.48.11.**

Vds Amstrad CPC 664 + mon. coul. + impr. + de nbx jx, le tt pour 300 F ! Affaire à saisir ! ! ! **Nicolas SABOURET, 122, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.72.61.**

Vds CPC 464, écran coul., état neuf, jx multiples, px : 1 500 F. **Patrick PAQUET, 1, rue Brossement, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.10.16.35.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + tuner TV + synthé. vocal + man. + nbx jx, px : 4 500 F. **Thomas VITTINI, 77, impasse du Béarn, Sainte-Marguerite, 85130 La Garde. Tél. : 94.20.38.16.**

Vds Ams. 6128 + imp. 2160 (DMP) + tuner comp. + nbx jx + 3 man. + ouvrage prg + housse + ram. papier, etc., px : 5 500 F. **Arnaud (Josiane) COHEN, 4, rue Jules-Guesde, Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.39.92.86.**

Vds CPC 464 mono. avec bcp de jx + K7 + démo. Val. neuf : 3 000 F. Mega sacrifié à 1 500 F ! **Yannick LE MOULLEC, 13, rue des Rosiers, cité du Clandy, 56480 Cléguérec. Tél. : 97.38.05.84.**

Vds Amstrad 6128, plus de 120 jx, état neuf : 3 500 F plus util., joys, etc. Contacter pdt WE. **Benoît PERCHE, Lagauvenier, Argentré-du-Plessis, 35370 Argentré. Tél. : 99.96.60.35.**

Vds Amstrad 6128 + écran coul. + nbx jx + joys (dbleur) + TTX + imp. DMP 2160 + papier : 5 000 F à déb. **Benjamin GUILLAUME, 3, rue Gustave-Flaubert, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.28.45.26.**

Vds Amstrad PC 1512 dble lect. + mon. coul. + disk dur 30 mega + nbrx log., px : 7 000 F. **Jean-François, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.22.35.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (200) + 250 YST + tuner TV + pisto. + souris + disk nettoyant + manuel BE : 4 000 F. **Olivier SOLLIN, 7, rue Mirabeau, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.16.61.**

Amstrad PC 1512 DD mono. + impr. DMP 3160 + manuels d'util., px : 5 000 F. **Ugo DE CHARETTE, 10, rue Eugène-Labiche, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.09.17.**

Vds CPC 464 mono. + 115 jx (Ghostbusters 2, Batman, Rainbon Island...) + revues + Quick 5 : 2 500 F. **Thierry WEBER, La Benausse, avenue Raimu, Bt A, appt 36, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.12.66.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 30 disks + revues + man. : 3 000 F. **Laurent BERTRAND, 14, rue de l'Yvette, rés. Moulin Saint-Martin, bât. : F, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.98.16.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + jx + joys + câbles + mgzines, ach. 4 500 F, vendu : 1 990 F. Urgent ! ! ! **Grégoire MAGA, 20, rue George-Sand, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.00.01.**

Vds Amstrad 6128 TBE + mon. coul. + plus de 150 jx + impr. DMP 2160 + manuels + util. + souris, à déb. **Adrien HEINZ, 18, villa Émile-Loubet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.72.79.**

Vds 6128 coul. + AMX + tapis + lect. DD1 + Joy + synthé. vocal + 75 jx + 21 util. avec doc. + manuels + disks vierges : 5 500 F. **Jean-Marc HONDRÉ, 18, rue d'Aboukir, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.07.28.**

Vds Amstrad CPC 6128 + adapt. TV + joy + nbx jx et orig., exc. état : 3 000 F. **Cedrik LUCAS, 30, ruelle aux Anes, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.16.60.**

Vds nbrse news pour CPC 6128 sur 3 1/2 cause passage 5 1/4. Liste sur dem. **Fernand TAVARES, 30, route de Chateauf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Urgent ! Vds CPC 6128 coul. + joys + mble + tun. TY + kit téléch. + nbx jx + mags. Val. réelle : 7 500 F, cédé : 4 000 F à déb. **Elden GENEST, 9, rue du Grand Cef, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.76.27.**

Vds Amstrad 6128 CPC + 2 disk jx + man. : 2 500 F + cons. Sega + 6 cart. : 900 F. **Nicole ZARGAOUI, 16, avenue Henri-Barbusse, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.93.89. (travail).**

Vds pour CPC 6128 lect. 5 1/4, 360 Ko, sélect. de faces, et 70 disks avec un btier : 800 F. **Manuel CANTANTE, 50, bd de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.39.71.**

Vds CPC 6128 coul. + 110 jx environ orig. + 3 joy (Speedking Pro 5000...) + discologie + revue, px : 3 100 F. **Antoine BERNARD, 36, place de la République, 77920 Samois-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.24.62.69.**

Vds 6128 coul. + 2 joys + 100 jx + dbleur + mgzines + bureau, le tt : 3 500 F, val. : 6 500 F. **Sébastien DEPOND, 30, rue Lamartine, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.90.83.**

Vds 6128 coul. + joy + kit téléch. + cordon üagneto + magneto + 150 jx, px : 3 000 F. **Frédéric VICTOR, place des Catalpas, 01300 Belley. Tél. : 79.81.48.66. (ap. 20 h).**

Vds 464 (664) + nbx jx mon. coul. + joys + bte rgt + cray. opt. + lect. D7, le tt : 2 000 F ! **Olivier VAGLIO, 11, impasse Yves du Manoir, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.58.50.37.**

Vds Ams. 6128 coul. + 100 jx (nbx orig.) + rev. : env. 2 500 F. Vds jx Game Boy : 100 F chacun. **Nicolas HAMON, 20, rue de Madrid, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.70.45.**

Vds Amstrad CPC 464 + nbx jx + livres + joy (TB) + util. monoch. : 2 000 F. **Ludovic LELONG, 3, rue des Toilliers, 62141 Évin Malmaison. Tél. : 21.77.82.30.**

Vds CPC 6128 coul. + 30 disk + tuner TV + antenne + bureau + radio-réveil + pist. lazer + manuel + man., BE : 3 800 F. **Frédéric MATHIEU, 155, avenue de Morangis, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.27.14.**

Vds Amstrad 464 coul. + 80 jx + synthé vocal : 1 350 F. Vds graphiscop 2 : 250 F, impr. DMP : 1 000 F. **Franck CHAPUT, 5, bd de la Grande Ceinture, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.50.51.**

Cède 6128 coul. + housses + souris + dbleur + 2 joys + 40 D7 (news) + util. + plans : 2 000 F (à déb.). **Fabrice BOUCHÉ, 2, rue Yvonne-Madeleine, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.18.89.**

Vds disk vierges marque : 3M 5 1/4 1, 2 Mo : 50 F les 10. 3 1/2 1, 44 Mo : 50 F les 10. Vds Ams. PC 1512 SD mono. **Christophe SAVERY, 49, rue de la Prairie, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.24.45.**

Vds Amst. PC 1512 mono. simple lect., carte, DD 20 megas + GEM intégr. PC, souris, doc. le tt : 3 500 F. **Jean-Pierre JOSSELIN, 7, rue Charles-Faroux, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.30.59.78.**

Vds CPC 6128 + 75 jx (Dble Dragon 1 et 2, Crazy Cars 1 et 2...) + Tuning TV + Man Turbo 2 + antenne : 3 500 F. **Roger GOGUY, 38, avenue Sadie Lecointe, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.42.39.**

Vds Amstrad 6128 coul. + tuner + jx + rev. + pisto. + cadeau. Px : 3 500 F. **Philippe. Tél. : 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.69.98.82. (ap. 18 h).**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. + housses + 50 disks (Ocp... Defender of Thec) + rev. : 2 400 F. **Olivier GÉRARD, 71, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.13.31.**

6128 mono. + la solution Amstrad (Calcuma, Textomat, Datamat) + guide util. + disks + jx + joys : 2 000 F. **Bertrand LORIN, 6, rue du Clos Anet, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.04.49.**

Vds Amstrad 6128 coul. + DMP 2160 + env. 140 jx + ens. tuner TV + mble + pisto. : 5 000 F. **David MANDELBAUM, 47, rue Camille-Flammarion, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.32.06.50.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joys + dbleur de joys + nbx jx (50) + bte de rgt + manuel. Px : 2 750 F. **FALQ (Grégoire), 10, allée du Parc, 78126 Aulnay-sur-Mauldre. Tél. : (16-1) 30.90.64.44.**

Vds jx K7 Amstrad de 30 à 100 F. Vds joys à 50 et 75 F, jx neufs, bte et notice, liste par dem. **Germain LAFROGNE, 6, route de Nancois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds K7 de jx Amstrad de 30 à 100 F (Dble D, Vigilante black Tiger) et des joys, des truc (plus de 20 j.). **Germain LAFROGNE, 6, route de Nancois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds CPC 464 + impr. + housse + joys + jx + livres. Le tt en TBE. Px : 2 000 F (à déb.). **Sylvain BURGUIÈRE, 170, rue Sadi Carnot, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.97.31.76. (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 coul. + souris + disk + 2 livres pour 1 600 F. **Boris MARTIN, 18/20, rue Boivin, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.16.65.**

Super vds CPC 464 monoch. + 50 jx (RType, Batman + nbx compil.) + 1 joy, val. : 4 500 F, céder : 1 500 F. **Raphaël LOURENÇO, 8, rue Léon-Boursier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.08.71.**

Vds ord. Amstrad CPC 6128 mon. coul. + manuel + jx déc./89, le tt en TBE. Px : 2 900 F. **Ludovic KEBERS, Les Marronniers 2, Parc de Rocquencourt, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.54.63.57.**

Vds Amstrad CPC 464 + DDI + joy + 170 jx (Op. Wolf, Beach Volley...) + mags, le tt : 3 500 F. Lot et Garonne si poss. **Fabrice SAFFRÉ, 3, rue Maurice-Jacob, 47000 Agen. Tél. : 53.66.92.97.**

CPC 6128 coul. + kit téléch. + multiface 2 + joys + rev. : 2 500 F, Atari 800XL + 15 cart. : 500 F. **Nicole NAXOS, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.66.**

Vds jx pour 6128 : DD2, Rick Dangerous 2, X-Out, Italy 90 (60 F 1, 100 F 2). Ach. Gameboy + jx). **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lt-Cl Dax, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.66.93.**

Cause SNA vds Amstrad PC 1512 SD coul. complet + nbx logiciels et doc. Très peu servi. Px : 4 800 F. **Laurent KRAFFT, Le Haut Serelle Ange, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.18.10.**

Vds Amstrad PC 1640 coul. EGA, dble drive, GEM, souris, TBE. Px : 7 500 F à déb. **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds ordi. Amstrad CPC 6128 mono. + joy + jx TBE. Px : 2 300 F. **Louis-Philippe ANTONIO, 109, rue du Général-Leclerc, 78420 Carrière-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.68.88.04.**

Vds CPC 464 coul. + imp. DMP 2000 + crayon opt. + lect. disq + 50 disq de jx et K7 + manuels, à déb. : 3 800 F. **Lionel DA CALVA, 11, avenue des Sources, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.23.93.**

Vds CPC 464 + 25 jx + 33 revues + 1 joy + une cons. de jx video Yeno avec 3 jx, TBE : 2 500 F. **Frédéric DEMBEX, 12, rue Curie, 62153 souchez. Tél. : 21.45.14.63.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + joy + adapt. télé. + 65 jx (orig.), le tt pour 1 500 F ! **Olivier GUAUS, Château de Seguin, Lignan de Bx, 33360 Latresne. Tél. : 56.21.23.31.**

Vds CPC 464 mono. + 40 jx + manuels + revues + 1 cadeau : 1 000 F, cause ach. 520 STF Atari. **Frédéric SIMEONI, 57, bld de la Scierie, La Viste, 13015 Marseille. Tél. : 91.51.59.05.**

Vds amstrad 6128 coul. + 2 joys + nbx jx + radio-réveil + tuner + 2 manuels (date d'ach. 27/3/88). Px : 3 000 à 3 500 F. **Gérard SKAF, 8, allée de la Reine, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.09.61.**

Urgent Vds Amstrad CPC 464 mono., 1 man. + 150 jx. Px : 1 500 F. **Christophe ALLIÈS, 2, rue du Marché, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.23.30.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + 80 jx + 2 joys + mgzines CPC + dble prise, val. : 4 200 F, cédé à 1 900 F, TBE. **Cedric MEGE, 14, avenue du 11-Novembre, 34300 Agde. Tél. : 67.21.28.36.**

Vds CPC 464 coul. + lect. de disk + man. et jx + livres, le tt : 3 000 F, à déb. ! Vite ! **Laurent CARDINAL. Tél. : 25.94.24.74. (19 h).**

Vds jx orig. pour CPC disk : 100 F à déb. **Guillaume D'ARCY, 83, chemin de Fontanières, 69350 La Mulatière. Tél. : 78.42.18.52.**

Vds Amstrad 6128 + joys + nbx jx + trait. de texte + impr. DMP 2000 (px : 4 400 F le tt). **Laurent GUIGNARD, Savouges, 21910 Saulon-la-Chapelle. Tél. : 80.36.63.68.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + jx + livres + joys + disks vierge + cordon magneto, le tt TBE : 2 000 F. **Hervé MITRI, Sente de la Princesse, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.70.99.13.**

Vds mon. coul. Amstrad + adapt. TV. Px : 1 500 F. **Jérôme LEFORESTIER, 10, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.36.71.**

Vds ou éch. jx sur 6128 : 15 F le jeu disk non fournie) (Kick-Off, Bomb Jack 1-2, IK +, Baseball, Tennis 3D...). **Ludovic BOUTTE, Malmont, 43240 Saint-Just Malmont, rue François-Brun. Tél. : 77.35.69.11. (ap. 19 h).**

Vds Amiga 500 + ext. mém. A501 + drive ext. 5 1/4 + 300 disks 5 1/4 + 30 disks 3 1/2 + 1 joy : 5 000 F. **Nicolas SANNEJEAN, 2, montée du Gourguillon, 69005 Lyon. Tél. : 78.42.49.51.**

Vds le lot, Test Drive 2, Lost Patrol, Kick Off 2, Sherman M4, Great Courts, Risk : 200 F sur Amiga. **Benoist ROUSSEAU, 1, avenue des Cottages, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 64.94.84.86. (le mercredi).**

Vds C64 + mon. coul. + 1541 + jx nws + 3 joys + manuels + btes rgt : 3 000 F. **Jean-Philippe BELLINI, 24, rue Marius-Delcher, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.96.92.12. (ap. 19 h).**

Vds Amstrad 6128 coul. TBE + imp. DMP 2160 + 2 joy + nbx jx + livres. Le tt : 4 500 F. **Sébastien LABAZÉE, 42, route de Verneuil, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.08.28. (après 20 h).**

Vds Amstrad PC 2086 VGA coul. + lect. 3 1/2 + 5 1/4 neuf + souris + nbx log. Le tt ss gar. : 7 500 F. **Chuyen LIEU, 24, rue de Tourville, 93600 aulnay-sous-Bois. Tél. : Bur. : (16-1) 40.77.20.47., dom. : (16-1) 48.79.34.11.**

Urgt ! Vds CPC 6128 + mon. coul. + 2 joys, + 25 disq. (jx) + util. + tuner TV + radio + table (ss embal.) : 4 000 F. **Samir DJEDJIK, 43-45, rue Gabriel-Péri, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.44.04.95.**

Vds CPC 464 + lect. DDI-1 + mon. coul. + manuels + synt. voc. + nbx log. (Batman, Chase HQ, Discologie...). Px : 2 500 F. **Arnaud DE BENETTI, 54, rue de la Croix, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.07.37.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 85 jx + housses + manuel + revues + 5 disk vierges, état impec. : 2 400 F. **Christophe THÉRET, 8, rue Jean-Mermoz, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.90.11.**

Vds Amstrad 6128 coul. + écran + pisto. + nbx jx, val. : 3 700 F, cédé à 2 000 F. **Alban NÈGRE, 32, quai du Barrage, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 42.83.97.71.**

Vds CPC 464, mono, DD1, 200 jx DK et 40 jx K7, mag., manuel, 2 joys multiface. Val. : 8 000 F. Vd : 3 500 F. **David JACQUART, 13, rue du 19 Mars 1962, Chambon, 45340 Beaune-la-Rolande. Tél. : 38.32.28.70.**

Urgent vds Amstrad CPC 464 coul. + joys + jx + livre + Tilts, le tt : 2 000 F. **Sébastien NORROY, 16, rue Calmette, 62000 Arras. Tél. : 21.24.09.37.**

Vds CPC 664 TBE + mon. coul. + joys + jx + cordon + manuel d'util. + livre + K7 pour 464 + bte : 3 000 F. **Frédéric DURAND, 175, rue d'Isaac, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.31.65.**

Vds CPC 6128 Amstrad + 2 disk CPM Plus et impr. Amstrad DMP 3160. Px : 3 600 F. **Mathieu GOUILLIARD, Maison Tolosa, 64130 Mauléon. Tél. : 59.28.01.21.**

Vds Amstrad CPC 464 + man. + jx orig. en TBE, le tt : 1 900 F. **Jean-Baptiste HERMENT, Charrière Blanche, « Marronniers », 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.64.**

Vds Amstrad 6128 coul. + tuner TV + impr. DMP 2160 + 2 logiciels + cons. CBS + turbo + adapt. 2600 + jx. **Hervé SEGUIRAN, 75, traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds CPC 6128 coul. + bureau AMS + 37 D7 + hacker + joyst. + revues : 3 500 F, à déb. Poss. vte sép. **Stéphane DAOUDAL, 13, rue de la Danne Mauve, 95610 Éragny. Tél. : (16-1) 34.64.06.79.**

Vds Amstrad 6128 coul. État neuf + util. + jx : 3 500 F. **Fabrice VEYSSET, 9, avenue Lannes, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.69.43. (ap. 18 h).**

Vds Amstrad CPC 664 (disk) avec écran mon. + de nbx jx + 2 joy. Px : 1 600 F à déb. **Mikaël FITOUSSI, 52, rue François-Villon 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.12.83.**

Vds Amstrad CPC 6128 écran coul., ach. récem. avec + 100 jx + 2 joys : 2 900 F. **Eliott FACHE, 28, rue de Fleury, 77630 Barbizon. Tél. : (16-1) 60.66.29.90.**

Vds Amstrad 664 + mon. coul. + env. 20 jx. État neuf : 2 000 F. Px à déb. Urgent ! + joy. **Tom ROUSSELLE, 49, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.85.83.**

Vds CPC 464 monochrome + lect. disk DDI + adapt. péri. + nbx jx + joy (le tt en TBE) pour 1 800 F. **Arnaud TANGUY, 20, rue Georges-Clemenceau, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.43.72. (ap. 17 h 30).**

Vds jx orig. K7 pour Ams. CPC 464 (After Burner, Vigilante, etc.) : 35 F l'un. **Didier ROBERT, 9, square Henri-Regnault, résidence Leclerc, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.75.04.76.**

Vds CPC 6128 coul. + man. + nbx jx en exc. ét. très peu servi : 3 000 F à déb. **Fabrice PIGACHE, 8, imp. J.B.-Carpeau, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.28.79.**

Vds jx orig. pour CPC 6128 : F15 Strike E. P47 Thunderbolt... + disk vierges. Px à déb. **Matthieu SUQUET, 11, rue Neuve des Boulets, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.38.99.**

Amstrad CPC 464 mon. coul. + jx (orig.) + joyst + manuel, ch. nvel ami. Le tt BE : 1 500 F. **Vincent EECHAUTE, 11, rue Émile-Parquet, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.00.49.**

Vds CPC 464 coul. + livres + jx orig. + 2 joys et manuels + K7 Azimutage et revues : 2 000 F. **Gérard ALLARD, 183, av. Pierre-Brossolette, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.78.35.**

Vds Amstrad 6128 mono. + 300 jx dont 20 orig. + lect. K7 + jx K7 : val. : 3 500 F, vendu : 2 500 F, joy compris. **Stéphane DUBERNARD, Au Bourg Luppe-Violles, 32110 Nogaro. Tél. :-62.08.95.56.**

Vds Amstrad CPC 464 mon. mono. très BE + 93 jx + un joy + manuel d'util. : 1 800 F. **Lilian QUILLON, HLM La Detraz, bât. D, 38380 Saint-Laurent-du-Pont. Tél. : 76.55.44.01.**

Vds CPC 464 K7 + écran coul. + nbx jx (Operation Wolf, Robocop, Dragon Ninja, Crazy Cars 2, etc...). **Sylvain DURANTON, 22, avenue de France, 74000 annecy. Tél. : 50.23.37.62.**

Vds CPC 464 coul. + turneur TV + radio-réveil + joy + 40 jx + mble. Px : 2 500 F. **Thibaut GANIVET, Les Poupards, 89130 Moulins-sur-Ouanne. Tél. : 86.44.09.49.**

Vds ordi. Amstrad 464 coul., 80 jx, 3 joys, tunner TV 1 an, pisto. laser. **Cyril DALESSIO, 37, avenue La Cépette, 31860 Pins Justaret. Tél. : 61.76.34.15.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joy, + de 100 jx (Kick Off 2, Out Run...), le tt TBE, sacrifié : 2 500 F. **Kilian SALAUN, 69, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.00.98.12. (tél. à + 6 h).**

Vds CPC 464 coul. + un joy + nbx livres et revues + plusieurs jx, le tt : 1 800 F. **Patrick LOUISON, 5, rue Florent-Gariou, 44560 Paimbœuf. Tél. : 40.27.51.35.**

Très urgent, vds CPC 6128 coul. + 60 jx + manuel + disk vierges, etc. + mgzines : 2 500 F, à déb. **Christophe LARINI, 7, rue des Géraniums, MC 98000 Monte-Carlo. Tél. : 93.25.69.94.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joys + dbleur + 30 disq. (jx et util.) + manuel. Le tt : 2 500 F. **Roméo LANOUE, 86210 Monthoiron. Tél. : 49.93.27.70.**

Vds impr. DMP 2160 + magnum + 4 jx + 1 disk vierge + 1 néces. de net. (pour CPC 6128), px : 2 000 F. **Vincent STRIGLIO, 36, rue de Dijon, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.61.74.**

Vds Amstrad PC 1512 coul. 640 Ko, DD, souris + intég. PC + nbx jx + util. Le tt TBE peu servi. Px : 6 000 F. **Michel CARRON, 1, rue Raoul-Dufy, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.15.44.**

Vds Amstrad CPC 464, avec jx et 2 man. : 1 200 F à déb. **Vianney CLERBOUT, 349, rue de la Planque, Auchy-les-Orchies, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.81.46.**

Vds 464 mono. + dbleur de joys + 3 man. + 38 jx : Robocop : 720 F. Shweck, Sim City, Barbarian pour 1 200 F. **Frédéric KAPHEIM, 29, rue François-Pinson, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 47.36.10.11.**

Vds CPC 464 mono. + 60 jx + joy + Quickjoy V + manuel + housses de protect. Le tt : 1 500 F, à déb. **Arnaud LE LOUEY, 8, rue Honoré-de-Balzac, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.32.83.84.**

Vds 6128 mono. + 23 origi. + 2 joys + texto. + écho. + Clock 3, etc... + 32 DK bourrées progs + revues : 3 000 F. **Maurice BIBAS, 123, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.06.68.**

Vds CPC 6128 + jeux : 3 500 F. Imp. DMP 2160 avec trait. de texte : 1 200 F. Le tt : 4 500 F. Urgent ! **David KERLOEGUEN, 31, rue du Clos Camberger, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.40.39.**

Affaire ! Vds Amstrad 6128 coul. + nbx jx + tuner TV + meuble + radio-réveil. Le tt en TBE : 2 700 F. **Stéphane CAPET, 26, rue de tourville, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.24.93.**

Vds Amstrad 6128 en TBE + 9 disk : 3 000 F. **Sébastien GOSSE, 4, rue du Clos, 76520 Le Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.21.82.**

Vds 6128 coul. + 400 jx max. + orig. + joyst neuf + revues + util. + logiciel de travail et leurs docs : 2 600 F. **Dominique SERVERA, 6, rue de Bouffiers, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.38.49.**

Vds Amstrad 464 mono. + écran + nbx jx. Le tt : 1 500 F. **Benjamin DE LA GORCE, 9, place Alexandre 1er, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.65.60.**

Vds CPC 6128 coul. + 40 jx (2 ans, peu servi) + 2 disks vierges + joys. Px : 2 700 F. **Sébastien NICOLLE, 29, La Paouve, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.12.11. (5 h) ou 94.69.45.76. (6 h).**

Vds CPC 464 coul. + nbx jx + 1 joy TBE vendu avec manuel. Px : 2 000 F. **Louis-Damien HOFFNER, 14, avenue Jean-Jaurès, 76530 Grand-Couronne. Tél. : 35.67.18.47. (ap. 18 h).**

Vds Amstrad PC 1512 DD mono + ext. 640 Ko + util. + joys + DOS + GEM + mble infor. Le tt TBE : 3 500 F. **Jean-François VALACH, 2, avenue du Château, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.58.60.62.**

Vds 20 orig. Amstrad 6128 (compils, news, Pirates, Les Ripoux) : 99 F pce ou le tt : 900 F. **Arnaud ROULLET, 130, rue Jean-Jaurès, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.21.25.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbx jx + joys + guide. **Charles PLASSE, 14, rue du Général Pershing, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.36.17.**

Ch. pour CPC 464 Carrier Command, Monopoly et Maxi Bourse, chaque K7 ach. 100 F en BE. **Armel FOLGOAS, 16, rue du Nouveau Saint-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.59.05.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 120 jx + 3 joys : 2 500 F, TBE peu servi (rugent) cause dép. armée. **Sébastien WATIER, 25, rue Rabelais, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.38.11.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. 128 Ko, man. pro. + jx. Exc. E. et très peu joué. Px : 2 300 F. **Thierry PERROTET, 16, rue Bosquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.26.81.**

Vds CPC 664 coul. + 90 jx (softs) + interface TV BE : 2 500 F + orgue Realistic Concertmat 700, TBE : 1 200 (le tt : 3 400 F). **Sylvain MARTIN, 7, lot. Mayes, Cadillac en Fronsadais, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.58.11.54.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + cray. opt. (avec logiciel) + nbx jx. Px : 2 000 F. **Éric CORNIL, rue Émile-Zola, 1, cour de Vienne, BP 59860, Bruay-sur-Escaut. Tél. : 27.41.45.62.**

Vds CPC 6128 + 150 orig. + lect. K7 + 80 disks + revues. Px : 2 500 F. Vds MO5 Platini K7 + 8 orig. Px : 800 F. **Christophe GALVAIRE, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67.**

Stop affaire, vds CPC 6128 + orig. (jx, util.) + périph. + acc. + imp. + doc. Vte grpée ou sép. **Bruno TRIOUX, 32, rue Maréchal-Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen. Tél. : 22.85.12.21.**

Amstrad PC 2286 (VGA coul. 14 HRCD, DD 40 MO, 1 Mo RAM, souris, joy + carte. Px : 9 500 F. **Laurent AMINTI, 20, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.55.45.**

Vds revues et logiciels CPC 6128 dont Shadow Warriors, Tennis Cup, etc. TBE. Vds le tt ou séparé. **Stéphane MEHL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.34.04.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + jx + manuel + joys. **Éric BELIN, Hameau Liot, Le Theil, 50840 Fermanville. Tél. : 33.22.28.32.**

Vds CPC 6128 coul. + lect. ext. K7 + joy + btes rgt + manuel util. Le tt : 3 000 F. **Maurice DEGENT, 51, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.34.68.**

Vds Amstrad 6128 + bureaux + mgzines (26) + 2 man. + impr. DMP 1 + jx. Px : 5 000 F et livres, logiciels. **Guillouzic RALPH, 33, allée des Arcades, Les Bourseaux. Tél. : 34.43.68.34.**

Vds CPC 6128 coul. + compil. Les Barbares + 10 disk vierges + joy. Val. : 4 500 F, vendu : 2 250 F. Urgent ! **Romain KOSZUL, 18, rue Gustave-Vatonne, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 64.46.30.49.**

Très urgent vds pour CPC 464, 40 jx orig. pour un px Noël de 700 F (dépêchez-vous ! ! !). **Jean-François BARONNET, 10, rue Henri et Robert de Cholet, 49220 Lion d'Angers. Tél. : 41.95.62.14.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + nbx jx + revues + manuel + joy : Px : 1 400 F ! ! (J'habite à 80 km de Paris). **Alexis TANNION, 90, avenue Montgomery, 27200 Vernon. Tél. : 32.21.57.07.**

Vds pr CPC lect. 5 1/4 + câble + cordon + sélect. A-B, P-F : 1 000 F. Pour Atari, tablette tactile XL : 350 F. **Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono. + joys + manuels + 10 jx + logiciels BE : 1 400 F. **Paul MAURICIO, 2, rue du 8 Mai 1945, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.86.51.**

Vds divers jx orig., livres, joys, câbles et revues pour CPC à bas px. **Laurent CELLA, 40 bis, rue Lanchy, Les 4 Verts, 25000 Besançon. Tél. : 81.53.21.59.**

Vds Amstrad 6128 coul. avec joys et 29 disk pleines de jx : 3 000 F à déb. **Stéphane RICHAUD, Sainte-Catherine, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.29.90.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jx et joys. État neuf, année 1988. Px : 2 300 F. New monit. **Franck SENECAL, 9, rue Chevallier, 95440 Ecouen.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joys + impr. DMP 2000 + Calcomat + Datamat + Testomat + nbx jx, TBE : 4 000 F. **Emmanuel SALABERT, 7, rue de l'Église, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.33.47.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + 40 jx encore ss gar. comme neuf : 4 000 F. **Thomas ABOUTH, 2, rue de Cornouillères, 27950 Saint-Just. Tél. : 32.21.56.39. (ap. 18 h).**

Vds Amstrad CPC 464 avec mon. coul., lect. disk DD1, 150 jx, Discology avec les manuels : 1 990 F. **Jean-Christophe PILLOT, 370, rue et résidence Faidherbe, 59120 Loos. Tél. : 20.07.09.21.**

Vds CPC 6128 coul. (état neuf) + joy + 45 jx + mble ordi. + livres. Px : 3 500 F. **Arnaud LONGUET, 47, rue Commune de Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.72.11.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy + bte rgt + très nbx jx + util. (TBE) + manuel. Px except. : 2 900 F. **Éric DE SAINT-BLANQUAT, 7, rue de la Ferme, 78470 Saint-Lambert-des-Bois. Tél. : (16-1) 34.61.01.73. (tél. le week-end et vacances).**

Urgent vds Amstrad K7 coul. : 2 500 F avec man. 3 000 F avec 100 jx et mags. **Olivier PERROT, 81, chaussée de Picardie, 76260 Eu. Tél. : 35.86.31.47.**

Vds pour CPC 6128 avec notice : Gunship, anglais et ortho. Déb. + ach. Player Manager, Manchester United. **Alberic BOITREL, 20, résidence du Moulin, Campigneulles-les-Petites, 62170 Montreuil-sur-Mer. Tél. : 21.81.80.39.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + joys + péri., TBE : 950 F. Vds jx K7 de 15 F à 65 F, récents et origi. **Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.56.29.75.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. BE + nbx jx et util. + manuel. Px : 2 200 F. **Jean-Marc MAYAN, 39, av. du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.22.05.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. env. 1 an avec 25 dk et de nbx mgzines, TBE. Px : 3 000 F à déb. **Laurent LARHANTEC, 20, route de Mantes, 28260 Oulins. Tél. : 37.64.51.88.**

Vds tunner TV TBE pour 6128 : 550 F, vds orig. K7 et disks : 50 F, vds disks vierges : 10 F. **Jean-François FLI-TI, 46, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.24.23.**

Vds CPC 6128 récent, coul. + nbx jx et util. + impr. PMP 2160 (89) BEG. Px : 3 200 F. **Yann CHARLIOT, 71 bis, rue de Mesly, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.62.**

Amstrad CPC 6128 mon. coul. + 15 kilos de livres, docs, manuels + 50 D7 et K7 (1 an). Px : 3 000 F à déb. (en TBE ! !). **Frédéric GIRON, 50, rue Enguerrand 80090 Amiens. Tél. : 22.92.03.07.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 joy + manuel + nbres revues. Le tt TBE : 4 000 F, à déb. **Frédéric BLAIN, 12, rue G.-Mathieu, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.02.80.**

Vds pour CPC 6128 un gd nb de jx à moitié px avec bte et notice, ts en TBE. **David BERTAUD, 17, avenue Cambacères, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

A vd amstrad CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx orig. + 3 man. + revues. Le tt : 3 200 F (à déb.). **Nazar AKKAYA, 20, cité de la Pépinière, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.06.89.**

Vds CPC 464 en panne + housse à déb.. Mega-affaire lect. DDI1 + joy : 500 F. Vds disk : 90 F les 10. **Ludovic SEBAG, 20, av. Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.51.24.**

Vds Amstrad CPC 464 + nbx jx orig. mon. coul. CTM 644, déc. 88 : 1 000 F le tt. **Nicolas LÉvy, 6, rue Turin, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.86.82.**

Vds Amstrad PC 1512 5D mono. + impr. + souris + joy + très nbx logiciels jx et util. Px : 4 500 F. **Mohamed, 12, rue Henri-Barbusse, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.93.50.33.**

Vds Amstrad 464 coul. + 3 joys + nbx jx en TBE, général vendu à 1 000 F. **Mike LEITE, 24, rue Jacques-Prévert, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.50.54.**

Vds Amstrad PC 2286 coul. HR VGA + DD 40 Mo + lect. 3 1/2, 1,44 Mo + lect. 5 1/4 1,2 Mo + nbx logiciels : 12 500 F. **Tél. : 97.54.81.99.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + jx (40) + livres + mgzines + revues + K7 vierges + joy, le tt TBE : 1 200 F. **Guillaume BELLENOT, 16, boulevard Mansart, appt n° 39. Tél. : 80.67.42.94.**

Amstrad CPC 464 coul. + péri. + joy + 40 jx + doc + mble bois BE : Px : 1 600 F. **Jean-Marie MARTINEAU, 6, allée des Champs Fleuris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.50.33.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joy + 65 jx + 5 revues le tt pour 3 000 F à déb. **Anthony JONES, 67, av. de la Petite Rollande, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.98.31.05.**

Vds lect. 3 1/2 Amstrad DDI-1 (1 000 F) + disk 3 1/2 jx et utils (40 F), 1 lot de jx, utils pour PC (ports compris). **Anthony BILLEAUD, 7, lot la Mingollière, 79360 Beauvoir-sur-Niort.**

APPLE

Vds 2E coul., 128 Ko, 80 col., mon. mono + support, joy, drive, nbx softs, livres, docs, btes D7 (TBE) : 1 500 F. **Emmanuel BRANLY, 170, rue Faidherbe, Résid. Parc du Château, bât. A, 59120 Loos. Tél. : 20.50.00.49.**

Vds II GS coul. + lect. 2 et 5 + souris + joy + log. + jx + livres, RAM = 1 Mo, peu servi : 6 000 F. **Adrien BARILE, 71, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.23.22.**

Vds II GS coul., U.C. 1 Mo + 2 lect. 3-5, 800 K + 2 5-25 + joy + souris + nbx log. + btes rang. : 13 000 F. **Régis ESCALONA, 3, boulevard Eugène-Delacroix, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.62.59.**

Vds IIC + mon. IIC + support + souris + joy + 50 D7 jx + util. vers. Calc, Mousepaint, Applesoft, Budget... : 2 500 F. **Jean-Philippe COMBE, Les Encontres, rue d'Aix, 13510 Eguilles. Tél. : 42.92.41.64.**

Vds Modem universel Apple + cordon GS : 1 200 F, 8 rams de 256K pr Apple IIGS : 200 F, originaux pr Apple IIGS : 100 F l'unité. Ainsi que des épaves d'Amiga 1000 & Commodore 128, peu de réparations à effectuer : 400 F l'unité, pr C64 2 lect. disc : 300 F l'unité, 2 lect. K7 : 100 F l'unité, 32 rams de 64K pour Commodore 128 (soit 256K) : 200 F. Rech. détect. d'appel pour Apple IIGS, faire offre. Pr plus de rens. télé. moi. Tél. : Thierry BIANCARELLI. Tél. : (16-1) 37.31.80.94. dem. Thierry entre 18 & 22 h.

Vds souris Apple 2C : 300 F. Lect. ext. 5 1/4 : 500 F. Lect. 3 1/2 GS : 1 100 F. lot 50 disks 5 1/4 DF. DD. : 150 F. **Gérarid KARCENTY, 146, av. Jean-Jaurès 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.**

Vds Apple 2C + impr. Imagewriter + lect. ext. + souris + logiciels + mon. monoch. **Frédéric Garrigoux, 76, rue Condorcet, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 47.36.05.75.**

Vds Apple 2E 128Ko 80 col., souris, 1 drive 1 écran avec prog. TBE, px à déb. **CHARLIE. Tél. : (16-1) 42.06.68.32.**

Imp. Panasonic 1081 compatible IIC et Mac : 2 000 F +

port ou inf. série 1081 + câble : 550 F. Matériels TBE. **Patrick HENIN, Résidence Plein Ciel II, 59770 Marly. Tél. : 27.46.43.92.**

Vds Apple 2 Europlus + 2 lect. + logiciels + un mon. monoch. Le tt laissé à 1 300 F. **Alain LOZANO, Rsd. des 4 Tours, E12, place du Berry, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.68.20.61.**

Vds Apple 2E + 2 drives + 128K + joy + monit. + péri. + 300 jx + doc. + logls (texte, fichier...) + doc. + imp. Epsonr X80 : 4 500 F. **Alain RIBIÈRE, 121, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.17.89.**

Vds Apple IIC, neuf, livres, outils : 5 500 F + vds lots disk de jx : 2 000 F. **David LELONG, 83, rue Louise-Michel, Combs-La-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.54.36.**

Vds PRGS orig. pour Apple II ex. : Visicalc, Business graphic, etc et vds 150 disk pleines : 750 F. **Maurice DE SOUZA, 15, rue Jules Ledin, 42000 St-Étienne. Tél. : 77.33.90.23 Répondeur laisser message.**

Vds Apple 2C 284K TBE + lect. ext. 5 1/4 + mon. coul. + câbles + joy + souris + nbrx disks + docs + livres : 4 000 F à déb. **Arnaud LEPLUS, 38, allée du Petit Trot, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.88.43.**

Vds Apple IIE duodisks, monit. mono., 64K 80 col., joy jx, logs, doc. disq. : 2 500 F. **Daniel LAPCHIN, 63b, rue Marcel Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.93.45.**

Vds Apple 2E + ext. 64K + carte coul. + nbrx logiciels + 2 lect. disk : 2 000 F. **Jean-François NICCOLAT, 23, rue Louis Povey, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.06.92.**

Vds Apple IIc + mon. + nbrx progs et jx + joy + souris + btes + lect extr. TBE : 2 500 F. **Pascal PIEL, 2, place Vert-Bisson, 06590 Théoule-sur-Mer. Tél. : 93.75.41.77.**

Vds Apple IIE, 128K, 80 col., écr. vert, clavier numér., 2 lect., disq dur 10 méga, Modem + carte impr + logs 3 500 F. **Jean VIGNAU, 11, rue Émile Fourcand, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.48.00.94.**

Vds Apple IIE + monit. mono. + 2 lect. 5. Nbx logiciels (Tot. Logo. Jx, Print Smop) + livres + impr. Px : 5 000 F. **Teva DURY, 888, chemin d'Arras, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.34.95.**

ATARI

Vds pour ST (Thunderblade, Lastduel, Tiger Road) : 100 F l'un. Poss. éch. contre Stomtrooper, Emmanuelle, Crazy Car. **Glynn GICQUEL, 16, rue Émile-Cochet, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.71.88. (ap. 18 h).**

Vds 1040 STF + nbx jx + util. + Aires + écran mono. SMI 24 et coul. + 2 joys + imp. : à déb. **Pierre HARAMBILLET, 3, rue Guynemer, 64200 Biarritz. Tél. : 59.23.03.75.**

Vds STDF 1 Mo + Star LC 10 NB + Srreplay 4 + drive ext. DF 5 1/4 + câbles, log.... mon. coul. : 6 800 F. **Dominique SOURD, 4, hameau des Hirondelles, 91200 Athis Mons. Tél. : (16-1) 69.84.77.36.**

Vds Atari 520 ST + péri. + souris + 2 joys + jx (Great Court + Beach Volley, Kick Off 2) + revues : 2 500 F. **Wally HEBRARD, 19, route de Brie. Tél. : 60.46.57.01.**

Vds 520 STF + bte + not. + souris + jx + 3 btes pour jx (1990) : 700 F. **Francis BERRUBÉ, 12, rue Otis Hygatt, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.03.53.**

Vds HP 285 (TBE) : 1 200 F. Vds Atari Portfolio + Bee Card : 1 200 F (TBE). **Laurent BERGERUC, 4, allée de la Pigne Metche, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.80.72.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1224 + nbx jx + souris (tt TBE) : 4 000 F. **Sébastien GILLES, La Bastidonne, 04280 Cereste. Tél. : 92.79.02.57.**

Atari ST vds (Rock Star, Maniac Mansion, Tower of Babel et Ultimas). **Laurent MONIER, 12, 2e impasse des Garennes, 63800 Cournon. Tél. : 73.84.38.38. (ap. 19 h).**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. Oceanic (TBE) + disks + revues : 3 000 F (rég. Caen). **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clecy. Tél. : 31.69.24.43.**

Vds Atari 1040 STF 1990 + mon. coul. CM 8832 + bte + souris + joy + jx orig. + manuel (exc. état) : 5 300 F. **David ALON, 148, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.29. (ap. 18 h).**

Vds orig. Atari STF : 4 : 200 F, 3 : 180 F, 2 : 140 F, 11 : 80 F ou 16 : 600 F (93 seul.). **Gilles DAMBRAIN, Agence maritime Rambaud, 36, rue des Fillettes, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.92.83. (ap. 20 h).**

Vds Atari 520 STF + 2 joysticks + 50 jeux neufs (boîtes + notices), tels que F29, Kick off II, Captive... + disquettes vierges. Le tout 2 990 F. Florent DABADIE 6, rue de l'Alboni 75016 Paris.
Tél. : (16-1) 45 24 28 50.

Vds ou éch. jx oirg. sur Atari ST (liste sur dem.). Rech. util. et dom. pub. Rép. sûre. **Christine ARRIGHI, Super Rouvière, Bat. 83, bld du Redon, 13009 Marseille.**

Vds Atari 5205 STF (exc. état) + souris + câble péri. + nbx log. (util. + jx) : 2 400 F. Cadeau ! **Cyrill OLIVIER, 30, rue Pierre-Leroux, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.98.74.**

Vds Atari, gonflé à 3 Mo + coul. + tuner TV + lect. ext. + 30 orig. + 200 D7 + bte + tapis + 2 souris : 9 000 F. **Olivier COLLE, 56, avenue du Groupe Morgan, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.36.13.**

Vds 520 STF + mon. coul. + souris et tapis + 2 joys. nbx jx util. : 3 000 F + imp. : 1 500 F. **Bruno DUVEAU, 38, rue Alfred-de-Musset, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.45.25.**

Vds jx, bas px pour ST : 30 à 120 F. Lynx + Gauntler + SLM World + électro + Cal. Games : 1 350 F. **François FOURRIER, C3-25, rue des Petites Écuries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.25.49. (ap. 19 h).**

Stop affaire ! Vds jx (oldies and news) : 10 F + sup. disc : 5 F sur Atari 520 ST(E). **Laurent SEMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.27.70.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. SC 1245 + jx + joys : 4 300 F + log. Corel Draw pour PC : 3 000 F. Val. : 7 000 F. **Emmanuel CLEREMBAUX, 19, rue du Parc de Bethemont, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.75.46.82.**

Vds pour 520 STF-STE nbx jx. Déb. acc. Éch. jx (poss. Pang Golden Axe, etc.). **Bruno EYHERAMENDY, 151, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + 100 jx + 3 joys + souris + revues (tt TBE) : 4 000 F. **Clyde NOWLAND, 25, bld Malesherbes, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.65.11.50.**

Vds Atari 520 ST (89) + nbx log. + sélect. de face + souris : 2 300 F. **Éric TERRISSE, 1, domaine du Château, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.86.61.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + joy + nbx disks + btes rang. + disk nett. : 5 000 F. TBE. **Jean-Marc SAUVAL, 12, rue Léon-Cogniet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.15.60.**

Vds Atari 520 STF, nouv. ROMS + souris + man. : 1 800 F. **Marc BEIGBEDER, 42, rue des Vignes, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.63.13.33. (ap. 18 h).**

Vds 1040 STE + écran SC 1224 + souris + joy + 100 jx et util. (TBE) : 5 000 F. Pas sérieux s'abst. ! **Christophe LERICHE, 19, rue Ruhmkorff, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.55.96.76.**

Vds Atari 520 STF + 150 jx + btes + manuel + joy + tapis souris + mon. coul. : 4 000 F à 4 500 F. **J.-Antoine NEY, 23, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.28.09.**

Vds orig. sur ST (doc. incl.) : Legend of Faerghail, Kick Off 2, Bss Jane Seymour, etc. : 100 F à 180 F. **Philippe LEMEUNIER, 921, Grande Delle, 14200 Hérouville Saint-Clair. Tél. : 31.95.13.29.**

Vds orig. ST : Kick Off 2, Midnight Resistance, Days of the Thunders : entre 100 et 150 F, autres : 75 F. **Alexandre TODOROVSKI, 8, square Henry-Regnault, Défense 6, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.75.01.14.**

Vds Atari 520 STE + joy + tapis souris, jx..., util. (tt TBE, 1 an) : 2 300 F, à déb. **Luc BOISSY, 113, Grande Rue, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 45.28.68.30.**

Vds 520 STE 1 Mo + mon. coul. + imp. LC 10 coul. + 2 joys + 120 jx + access. : 7 000 F (gar. 1 an). Poss. vente sép. **Martin BUDKOWSKI, 7, avenue Beauséjour, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.33.54.**

Vds orig. Atari ST (Italy 90, Xenon, Great Courts, Sup. Hang, On-Test Drive, Falcon, F16, F29, Sonic Boom : 90 F. **Antoine TERNUS, 22, rue Paul-Lafargue, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.27.52.55.**

Vds Atari 1040 STE (ss gar., 3/90) + jx orig. + util. : 3 800 F. **Nicolas CODET, 13, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.58.66.**

Vds Atari STF + souris + joy + jx orig. : 2 300 F, révisé (poss. livr. Paris). **Frédéric GRIZOT, 10, rue de la République, 21340 Nolay. Tél. : 80.21.72.85.**

Stop ! Vds orig. (bte, not.) : Tennis Cup, Midwinter, Dynasty W : 129 F et à 89 F : Stryx, Explora 2... (port. comp.). **Pierre Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.38.13. entre 19 et 21 h).**

Vds 520 ST mon. Philips 8832 + souris + joy + imp. LC 10 + mode emp. : 3 800 F. 17 jx : 1 000 F. **Grégory CAUCHY, 6, avenue Rouget-de-Lisle, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 34.80.64.16.**

Orig. pour STF : Drakkehn : 150 F, Defender of the Crawn : 100 F, Captain Blood : 100 F, Music Construction n° : 75 F. **Frédéric FRASSI, Quartier Le Cagnard, 84660 Maubec. Tél. : 90.76.50.13.**

Vds orig. sur ST : 100 ou 150 F (Black Tiger, Beach Volley, Power, Drift, Italy 90... **Jean-Marc PERROUX, Clos du Blanc Moulin, 95450 Séraincourt. Tél. : (16-1) 34.75.47.43.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SL 1224 + Freeboot + nbx jx (tt TBE) : 4 500 F. **Nicolas MARRAUD, 8, résidence de Villebon, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.10.21.70.**

Vds pour ST : Kick Off 2 (150 F), F19, Stealth Fighter (200 F), Blood Money (100 F), Manhunter (100 F). Neufs ! **Philippe ou Frédéric RAULT, 11, lotissement Le Coteau, 33360 Latresme. Tél. : 56.20.61.48.**

Vds 520 STF BF, étendu 1 Mo + mon. coul. Atari SC 1425 + 20 disks + nbx jx + tapis souris : 4 400 F. **Yves LAMOUREUX, 54, rue Philippe-de-Girard, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.24.37.**

Vds Atari 1040 STF + écran SM 124 + jx + joy : 3 000 F. **GEERINCKX, 7/74, rue de la Paix, Tour Kennedy, 59120 Loos-les-Lille. Tél. : 20.07.15.36.**

Vds Atari 520 STE (exc. état) + mon. coul. + SND lect. 3 1/2 + joy + jx : 4 500 F (rég. Nord). **Frédéric HOUVENAGHEL, 324, rue d'Aire, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.71.02.**

Vds jx ST : Satan, Sim City, AMC Seuck, Klax Fusion, Xenon 2, Dan Dare 3, Kult, Venus : 60 à 150 F. **Didier OUVRÉ, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.76.53.**

Vds ou éch. dom. pub. sur ST : 15 F (port comp.). Liste contre tbre. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds nbx jx orig. avec doc. pour Atari ST. Px t. int. Liste sur dem. **André-Pierre SECQ, 9/12, résidence Gambetta, 59110 La Madeleine.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + 50 jx + souris + joy + util. : 3 999 F. **Gaël MAZUR, 37, rue Charles-Péguy, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.10.07.94.**

Vds 1040 STF (10/90) + Kick Off 2 + log. jx, util. + Omikron : 3 200 F + imp. Starlciorib : 4 700 F, écran mono : 5 600 F. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny.**

Vds nbx jx orig., avec bte et not., pour Atari ST : 70 F pce. Liste contre tbre. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds 1040 STF (TBE) + mon. coul. Atari + 2 joys + souris + 40 D7 vierges + bte rang. + téléch. : 4 800 F (ss gar.). **Imed TRABELSI, 45, bld de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.31.**

Vds Atari 520 STE + mon. (ss gar.) + 2 man. jx + 18 jx (F29, Cha, HQ, P47...) : 5 600 F. **Yibol LY, 3, allée de Bougainville, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.49.01.**

Vds pour 520 ST : jx orig. (Great Courts : 100 F, Kick Off 2 : 140 F, 944 Turbo Cap : 80 F ou tt : 300 F. **Horacio NARANJO, 4, rue des Églantiers, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.83.77.**

Vds nbx jx orig. sur Atari ST, PC et Amiga : 70 à 90 F. Annonce sér. **Nicolas CHEVALLIER, 54, rue Docteur-Ollier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.40.94.**

Vds pour ST/STE : vidéo digit. pro, cart. et filtres coul. Doc. fr. (état neuf) : 1 500 F. **Gilles ayad, 11, av. de Colombes, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.96.78.**

Vds 11 jx pour Atari 2600 (Pitfall 2, River Raid, Tennis, etc. : 60 F l'1 ou 110 F les 2. Olivier Minges. **2, chemin des Châteaux, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.76.57.**

Vds Atari 520 STF + 120 disk + joy + souris + nbx Tilt. Val. 5 500 F, cédé 3 000 F. **Tristan SESBOUE, BP 28, 22330 Collinée. Tél. : 96.34.93.10.**

Vds 520 STE + jx + joy + tapis + util. : 2 600 F, à déb. **Romain TESSERAUD, 3, rue Friant, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.37.82.**

Vds ST Replay 4, avec bte et not. fr., motif vendu mon. STE : 350 F ou 40 D7. **Fernando PERNIGO, 1, allée du Roy, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.98.51.**

Vds 102 prog. Basic GFA pour Atari ST : 50 F. Vds housse protec. pour mon. Atari coul. : 75 F. **Frédéric LEB'OEUF, 32, rue Georges-Trespeuch, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.44.14.**

Vds pour ST : orig. (Microprose Soccer : 100 F, TV Sports Foot, Tennis Cup, Rocket Rranger : 150 F). **Stephan MARI, « Le Parc Corniche Fleurie », bt B220, avenue Sainte-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.05.22.**

Vds STF DF lect. (ss gar. 3/91). Poss. éch. contre STE : 1 800 F. **Sylvain MOREAU, 51, avenue d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.99.88. (ap. 18 h, W.E.).**

Atari 520, vds Maupiti Island, Cadaver, Kick Off 2 : 150 F l'1, Bloodwich : 70 F (port comp.). **Gérald ROSSINI, 42, rue de Gaucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Vds 520 STF Dble face + 40 jx + joy + Freeboot + cart. MV 16 (Bat) + Stos + GFA + util. : 2 600 F, TBE. **Ali ou Mohammad SADEGHIN, 2, allée de Pologne, 91300 Massy (accessible Paris). Tél. : (16-1) 69.20.23.71.**

Vds 1040 STF + nbx jx + souris + joy + mon. coul. SC 1425 env. 6 000 F. **Étienne VIENOT, 1, rue J.J.-Rousseau, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.68.29.**

Vds lect. ext. Atari ST, 3 1/2 (état neuf) : 750 F, à déb. + sélect. drives ext. : 150 F. **Marc BARBIAN, 55, rue Général-Irwin, 57490 L'hôpital. Tél. : 87.93.41.89.**

Vds 520 STF SC 1425 + joy + 20 jx (Kick Off 1, 2), GFA (TBE, avec emb.) : 4 600 F. **Jean-David COUSSON, 11, rue Les Thuyas, 58300 Decize. Tél. : 86.25.29.18.**

Vds log. Atari 520 STE, 30 F avec D7 vierges, 40 F sans D7, liste sur dem. **Pascal THOMAS, 4A, rue Valmy, 62840 Laventie.**

Vds lect. D7 Atari SF 314 (état neuf). Ach. : 1 990 F, vendu : 1 500 F. **Pascal THOMAS, 4A, rue Valmy, 62840 Laventie.**

Vds log. orig. pr ST (Waterloo, Pirates, Rings of Medusa, Midwinter, Rorke's Drift, M1 Yank Platon) : 150 F chq. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Éragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.37.**

Vds orig. sur ST (Bat. : 150 F, Voyageurs du temps : 100 F). **Frédéric MAZZINI, 36, bd, Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.04.39.**

Vds Atari 520 STF (89) + joy + 2 souris + tapis + bureau + 70 prgs (jx + util.) + Freeboot + 40 revues (port grat.) : 2 900 F. **Stéphane NOYERS, La Hérissonnais. Tél. : 99.81.75.02.**

Vds Atari 520 STF (nvelles ROMS) + souris + joy + 200 jx + util. + Freeboot : 4 000 F (à déb.). **François MARQUES, 12, place du Commerce, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.70.36.**

Vds 520 STF + mon. coul. + joy + souris + jx + Stos + imp. Citizen 1200 (TBE) : 4 900 F (à déb.). **Hugues QUERCIZE, 2, place Mareil, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.23.68.**

Stop ! Vds 520 STF + ext. 512 K (TBE) + 50 softs orig. (pro. et jx) + joy + souris + 150 revues : 2 700 F + SC 1224 : 4 300 F (à déb.). **Brice PÉRÉE, 2, rue de Mantenay, 10600 Saint-LYé. Tél. : 25.76.52.48.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. SC 1425 + jx : 1 189 F), le tt : 4 500 F (état neuf). **Jean-Luc VALLES, 5, rue de la Grange, 49800 La Daguenière. Tél. : 41.69.87.74.**

Vds ST avec extens. + 2e lect. + Free Boot + jx et + de 200 disks + souris, péri., bte, revue, tapis. **Jérôme WINDAL, 3 bis, Carrière Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + jx + mag. : 4 000 F à déb. **Olivier CASTAING, 3, rue du Mont Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.62.92. (lais. msg sur rép.).**

Vds 520 SYE (ss gar.) + orig. + D7 vierges + souris + revues, manuels + péri. : 2 800 F (Est). **François LE NAIR, 27, place Karlsruhe, appt 24, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.14.46.**

Vds Atari STE (déc. 1989, TBE) + 10 log. orig. Val. : 5 190 F, cédé : 3 290 F. **Stéphane CLAUDE, bat. Couperin C/21 Croix de Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds Atari 520 ST, lect. dble face + mon. coul. + joy + nbx jx récents : 5 000 F. **Emmanuel DESSENDIER, 202, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.83.92.**

Vds jx Atari 520 STE (Wild Street, The Intouchables, Sim City, Conqueror, Black Tiger, Castel Master) : 50 F. **Sofiene BOUMAZA, 7, square Dunois, Tour Chephrene, appt 1099, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.70.97.44.**

Éch. ou vds t. bas px (10 F/disk D7 comp.) + DE 400 D7 démos, pour Atari STF/STE. **Frédéric HOUET, 20, rue des Moissons, 51100 Reims.**

Vds imp. Atari SMM 804, Oric Atmos, cons. CBS et jx (+ Turbo) et Buggy 4X4 élec. radio comp. **Philippe PAULEAU, impasse Saint-Exupéry, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds jx Nintendo, Atari ST + revues + man. + bte rang. Px modique. Urgent ! + jx LCD Nintendo. **Didier BERTIN, Villa L'Igloo, quartier Martinaa, 64270 Salies de Bearn. Tél. : 59.38.10.38.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. + souris + 2 joys + jx + bte (état neuf, déc. 90) : 5 300 F. **Laurent PERON, 3, rue de la Charmoise, 37230 Fondettes. Tél. : 47.42.01.23.**

Vds 520 STF, dble face + joy + souris + nbx jx (Kickoff, Ivanohé, Rdangerous 2, etc.) : 2 200 F. **Franck LEBEGUE, 10, domaine de Bel-Abord, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.42.40.**

Vds Atari 1040 STF (exc. état, nbx jx + man. ral., souris, etc. : 3 600 F, à déb. **Alex SCHAKOWSKOY, 3, rue du Gal de Larminat, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.10.06.**

Vds jx sur ST : Ferrari Formula One : 150 F, Kick Off 2 : 175 F, Roadwar 2000 : 120 F, Roadwar Europa + Arkano : 160 F. **Éric VALETTE, 4, allée des Roitelets, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.05.58.**

Vds 520 STF gonflé 1040 + SM 124 (mono.) + câble TV + nbx jx et util. avec doc. (TBE) : 4 500 F. **Francis GAMET, 10, rue Douaumont, 78700 Conflans Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.33.95.**

Vds pour 520 ST Bat. : 300 F, Mdwinter : 250 F, les 2 : 500 F. Lect. ext. DF 3 1/2 : 650 F. **Gaëtan DELAHOUSSE, 43, rue de Cambrai, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.31.57.**

Vds Atari 1040 STF DF (1 Mega) + 50 D7 + péri. + 2 souris + joy + revues : 5 500 F, cédé : 3 500 F. **Julien LAURENT, 4 bis, rue Gambetta, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.16.21.**

Vds Atari 520 STE + mon. SC 1425 + 2 man. + tapis souris + bte D7 + 110 disk (80 jx), TBE : 5 000 F. **Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.**

Vds 1040 STF DF + mon. coul. + joy + souris + 50 disks + tapis souris (tt BE) : 4 600 F. **Éric REMOND, 5, rue de L'Ourcq, 95610 Éragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.52.18.**

Vds Atari ST DF (état exc.) + nbx acces. + 80 jx + nbx util. + livre prg, cédé : 2 990 F. **Aurélien FAURÉ, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.48.22.62. (H. R.).**

Stop ! Vds les + gds util. sur ST (Pro. 24, CDBase, Motator, Studio 24, Rédacteur 3, etc.). **Renaud URCUN, 68, avenue d'Iena, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.94.37. (ap. 18 h).**

Vds pour ST : Studio 24 orig. + clavier Midi Yamaha PSR 90 (exc. état) : 5 000 F. **Delzuite MARTINS-FERREIRA, 11, allée J ; -Ph.-Rameau, 38130 Échirolles. Tél. : 76.09.56.16.**

Vds jx sur ST : Barbariand, R. Islands, Meurtre à Venise : 150 F ou éch. cte jx de rôle : Bards Tale II, III, etc... **Benjamin LOUSTAU, 38, crs de la République, 33470 Gujan-Mestras. Tél. : 56.66.85.07.**

Atari 1040 STF + mon. coul. NB + dble lect. + 100 D7 + orig. + livres + 2 joys : 9 500 F, à déb. **Régis MINOT, 12, rue Henri-Pigeon, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.54.29.**

Vds unité ctrale atariste (ss gar.) : 2 700 F, lect. ext. 3 1/2 : 500 F, 19 jx orig. : 100 F chq ou : 4 800 F. **Évelyne BRUDERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.81.92. (le soir).**

Vds 1040 STF + mon. coul. Philips 8801 + jx + 20 disks vierges : 4 000 F. Poss. vente 1040 STF seul. **Fabrice PERROCHON, 4, rue Micolon, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.95.19.**

Atari 520 STE + mon. coul. + 2 joys + 70 jx + 17 Tilt (tt exc. état) : 4 000 F. **Frankie FERNANDEZ, Les Iris, bat. 03, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.35.28.**

Vds 520 STF (état neuf) + jx + GFA 30 + kit nett., etc. : 2 800 F. **Léo LORENTE, 8, rue de la Blanque, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Vds Ataro 520 STE (TBE) + jx + souris (1/90) : 3 000 F (t. peu servi). **Alexandre MARKOVIC, 6, rue Champ Grillon, 77111 soignolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.67.08.**

Vds orig. (STF) : Timeworks + rédac. + Fontz : 600 F, Calcomat 2 : 250 F, Bat : 150 F, Djmaster : 150 F. jx : 80 F, DMD liste. **Jean-Jacques DORP, 33, rue Alexandre-Dumas, 95530 La Frette-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.50.04.17.**

Vds 520 STE (gar. 5 mois) + man. + souris + env. 70 jx (tt TBE) : 4 500 F à déb. (éch. cont. Am.). **Pascal URBANO, 155, avenue Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Vds Atari 520 STF + souris + D7 vierges + env. 16 orig. Val. : 6 000 F, vendu : 3 000 F + mon. : 5 000 F. **Nicolas DRÉMONT, 18, rue Victo-Schoelcher, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.59.46.**

Vds pour 520 STE jx et joy (nouv. : 150 F, ancien 100 F). Vds NO5 comp. avec imp., à déb. **Laurent QUINTIAN, 72, traverse des Vagues, 83140 Six-Fours-les-Plagues. Tél. : 94.07.03.76. (H. R).**

Vds ST orig. Indy Arc : 70 F. Nil Dieu vivant : 80 F. Dungeon Master : 80 F. Austerlitz : 90 F. Promo ! Urgent ! ! **Romain ROUSSEL, 20, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.76.01.**

Vds + de 50 jx orig. sur ST (Loomranx, Raiders, Kick Off 2, Prince..., Legend of..., etc. **Bernard TONON. Tél. : 87.66.93.98.**

Vds Atari 520 STE + souris + joy + 100 jx + table info. : 3 000 F. **Diego VILCHES, 8, rue Gabriel-Péri, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.91.20.**

Atari 1040 STF + nbx jx + souris + man. + util. + D7 + câble péri. : tt 3 500 F. **Van Vitou KAU, 23, rue Louise de Vilmorin, 91280 Saint-Pierre du Perray. Tél. : (16-1) 60.75.41.77. (ap. 17 h).**

Vds orig. sur ST ou éch. contre jx Amiga. Ch. softs sur Amiga 500. **Yann ROUSSEAU, 4, rue Stanislas-Meunier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.31.05.66.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1425 + 2 joys + souris + 50 jx + bte rang. + disk vierge : 4 600 F à déb. **Medhi MIR, 2, square Jean-Falck, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.22.09.**

Vds jx ST élite, R-Ranger, D-Flame, NetSud, D. Master, Populous, sherman, N.Hunter, Falcon, R.Drift : 100 F chq. **Philippe DU FOU, 8, rue des Blondeaux, 28520 sorel Moussel. Tél. : (16-1) 37.41.82.58.**

Vds Atari 520 STF (89, ss gar.) + 6 orig. + 50 D7 jx. Éch. sur STE. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums Horte Reuve II, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (H. R.).**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + 2 joys + Freeboot + livre Basic + 40 disks : 4 200 F ou – (TBE). **Laurent. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.**

Vds Atari STF 1 Mo RAM + imp. Star LC 10 + drive 5 1/4 + etc... : 4 500 F à déb. Vds mon. coul. : 1 800 F. **Dominique SOURD, 4, hameau des Hirondelles, 91200 athis Mons. Tél. : (16-1) 69.84.77.36.**

Vds Bat sur ST (3 disks + 2 not. + carte MV 16 électro.) : 200 F. **Yannick RISPOLI, Les Pies, 01250 Jasseron.**

Vds orig. ST : Bomber, Indy ADN, Drakkhen, Chaos Strikes Back : 120 F et Legend of Frahergail et Dragon Light : 170 F. **Alexandre DARDY, 3, square Denis-Papin, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.45.02.71.**

Vds pour STF nbx jx et util. à bas px. Liste sur dem. Rép. ass. **Philippe BIANCO-MULA, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds AT 286 12 MHz DD 20 Mo, RAM : 1 Mo, lect. 1, 2 Mo + log. mono : 4 800 F, VGA coul. : 7 500 F. **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavogade. Tél. : 48.81.08.88. (ap. 20 h).**

Vds Atari 1040 STF + tapis + souris + jeu (tt parf. état) : 3 000 F + nbx jx (liste). **Alain KOLLER, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.**

Vds 520 STF DF + souris + jx + util. + 2 man. + Freeboot + bte D7 + docs : 3 000 F. **Jean-Michel SALLES, 9, rue Raoul-Follereau, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.52.**

Vds pour ST : 50 à 150 F : F19, Midwinter, Voyageurs du temps, Indyavent., Strider... (orig.). **Frédéric GRASSONE, Bt 13, Le Crozet, 74300 Scionzier.**

Vds Atari 2600 + 17 jx : 1 430 F + action max (jeu vidéo action réelle). Poss. VHS : 690 F. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78,45.00.29.**

Vds ou éch. jx sur STE et STF. Poss. nbses démos (X, etc.). Env. liste, rép. ass. **Jean-Luc GÉBLEUX, Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.14.06.**

Vds520 STF SF + lect. DF + D7 + souris (sans mon.) + joy : 2 800 F. **Franck FINESTRAT, 108, rue Marius-Berliet, 69008 Lyon. Tél. : 78.49.94.57. (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 STE (gar. 1 an) + 15 jx + souris + man. + doc. : 3 000 F. **Jacky MICHAUD, 23, rue Louise-Weiss, Conflans Sainte-Honorine. Tél. : 39.19.59.89.**

Stop ! Vds 520 STE (TBE) + D7 + revues : 3 200 F + TV coul. 51 cm : 4 600 F à déb. **Frédéric OBART, 289D, avenue de Laon, 51100 Reims. Tél. : 26.09.50.81.**

Vds 520 STF mon. coul. + 3 orig. + disk vierges + souris. **Stéphane FAUCONNIER, 33, avenue de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.91.95.**

Vds Atari 2600 + 2 joy + 6 cart. jx : 600 F. **Willy TRAVERS, quai Maréchal Foch, 84110 Vaison-la-Romaine.**

Sérieux : Vds 1040 STF comp. ! (péri., souris, emb...) + nbx logs : 3 000 F. **Hervé COLLIN, 12, rue de la Clairière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.01.61.**

Vds Atari 520 STF + joy + souris + 20 jx + mon. coul. : 3 000 F (TBE). **Benjamin JACOB, 97, rue de Longchamp, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.50.80.**

Vds 520 STF + souris + 40 jx (Stealth, Maupiti Island, Kick Off 2, Indy Lastcrusade, Great Courts...) : 3 500 F. **Tél. : (16-1) 45.78.11.59.**

Vds PR STF : X-out (140 F), Chaos SB (170 F), Drakken (170 F), Black Tiger (100 F), Handy Scanner (1 000 F), Stos, GFA ASM, etc. **Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaurès, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.**

Wargame ! Vds pr Atari Stiblitzkrieg, Overlord, Frontline, Red Lightning : 100 F + Explora 3, Dragonflight, Magician. **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre-Curie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.75.60.**

Orig. 10 hits Ubisoft : 250 F, Spac Harrier : 100 F, Turco Outrun : 100 F, Degaelit : 100 F, Art. Stud. : 100 F STE. **Richard COLIN, 98, bld Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.87.71.**

Atari 1040 STF : nbx jx + souris + bte D7 + util. + prise péri. + man. : 3 200 F. **David CACAN, 35, avenue Simone de Beauvoir, 91280 Saint-Pierre-du-Perray. Tél. : (16-1) 60.15.15.62. (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 STF + péri. + souris + man. + bte rang. + nbx jx (TBE) : 3 000 F. **Guillaume HOCQUINÉ, 37, rue du Docteur-Lebled, Rochecorbon, 37210 Vouvray. Tél. : 47.52.57.31.**

Vds 800 XL + jx (cart., K7) + joy + péri. + livre (+ de 100 prog.). : 350 F. **Raphaël BAUDOIN, 8, rue des Rosiers, 89100 Sens. Tél. : 86.64.36.37.**

PETITES ANNONCES

Stop ! Vds Atari 520 STE, nbx jx, 3 joys, tapis souris. **Glen BOQUEMO, 4, rue de la Bimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Atari ST : vds 520 ST + drive 3 1/2, 720 K + mon. Thomson (TBE) : 3 000 F, drive 5 1/4 Kumana : 1 000 F (RP). **Thierry LASSALLE, 12, square Albert-Einstein, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.79.41.20. (ap. 20 h 30).**

AT 286 Winners, 16 MHz, 1 Mo, mém. disk 20 Mo, dble drive 5 1/4 + 3 1/2 coul. EGA. Imp. coul. Oki : 9 000 F. **André JANSSENS, 2, rue des Marronniers, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.72.07.**

Vds 520 STF + péri. + 50 disk (Bat, Kick Off 2) + bte rang. + joy + gestion fichier (TBE) : 2 200 F. **Sandy LIMOUZI, 5, allée de la Haute Place, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.28.45.**

Pour Atari STE, extens. mém. 2 Mega-octets, 1 000 F les 2 barettes simm. **Éric DREYFUSS, 16, rue de Pigelee, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39. (W.E.).**

Vds 1040 STF (ss gar.) + Freeboot + jx dont, F29, Maupiti, Op. Stealth Flood... : 2 800 F. **Jean-François COUSI, 9, avenue du Château, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.73.85.90. (ap. 19 h).**

Vds orig. ST : Cadaver, Populous, Great Courts, Int Soccer Chal, Interphase, Dungeon Master, Imperium, etc. : 150 F chq. **François ARCHIMBAUD, 10, rue Ernest-Psichari, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.70.72.**

Stop Affaire ! Vds pour Atari ST : 10 bons copieurs (1988-1990) : 100 F + Blitz (T ; Perfo., Copy Physic, nécessite 2e lect.) : 175 F. **Mathias. Tél. : 65.41.52.11. (ap. 18 h).**

Vds Atari 1040 STF (gonflé à 3 Mega) + Freeboot + souris + livres + accès à 600 D7 : 6 900 F. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.16.01.**

Vds pour 520 STE extension mémoire A 1 Mo (2 barrettes Sim de 256 Ko) 300 F. Vds aussi cartouches CBS. **Michel LEROUX, 36, rue de Dieppe, 60112 Milly-Sur-Therain. Tél. : 44.81.00.11.**

Pour ST vds jeux + log. de dessin : 20 F par disks ou 1 500 F le tout. Cherche jx Sega 16 bits. **Stéphane GIMENEZ, Château de la Garde, 87800 NEXON. Tél. : 55.58.18.66.**

XL/XE Atari, vds origi. sur K7 ou disq. ou éch. ctre jx à cristeaux liquides. **J.-François TEIGNY, 241 av. des Grand Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds, Atari STE, 5 originaux + utilitaires + disquettes vierges + 3 livres + revue + 1 joy : 2 500 F + FM Melody Maker : 500 F. **Olivier CLOITRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.**

Vds, Atari 1040 STF avec 3 Méga de RAM + housse clavier + Softs... : 3 900 F. Expédition possible. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.16.01.**

Vds 520 STF. DF + logiciels : 2 200 F. Vds Mega STI + logiciels : 4 500 F. **Hervé PETIT, 69, rue Dunois, 75646 Paris Cedex 13. Tél. : (16-1) 44.24.30.61.**

Vds Atari 1040, coul. + Simultions, Dévol. + nbx jx, 5 900 F (Très bon état). **Stéphane LEENHARDT, 221, fb St-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.56.01.61.**

Vds Atari + jx + revues + joys + tapis souris + souris. **Frédéric CLERET, 460, av de la Forêt, 77190 Dammarie-Les-Lys. Tél. : 64.37.21.52.**

Vds Atari 520 STF DF (TBE) + joy + souris + nbx jeux + moniteur coul. SC 1425 : 3 000 F. **Nicolas CHEVALIER, 54, rue Docteur Ollier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.40.94.**

Vds pour ST, Ghosbusters2 : 100 F, logiciel d'édition pour FBO1, DX 27/21/100, TX81Z Deluxe 40 p. : 500 F. **Laurent HAYE, 20, route de Leognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.44.**

Vds 520 STF + nbx disks + jx + mon. coul. : 4 000 F. **9c/35, rue de Watignies, Simone NOTERMAN, 59000 Lille Moulin. Tél. : 20.53.39.72 ap. 18 h.**

Vds 520 STF (nouvelles ROM) + 2 Speed King Konix + souris + câble Péritel : 2 200 F. **Éric KOUCHORO, 3, av. de Bourgogne, 91300 Massy Tél. : (16-1) 60.11.17.87.**

Vds 800 XL + jx (cartouche, K7) + joy + Péritel + livre de plus de 100 Prog. Le tout pour 350 F. **Raphaël BAUDOIN, 8, rue des Rosiers, 89100 SENS. Tél. : 86.64.36.37.**

Vends 1040 STF DF, TBE, 2 joy + Free Booj + orig. Power Monger. Prix : 2 900 F. **Jean-Marc MULLER, 3, rue Émile-Zola, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.64.56.34.**

Vds 520 STE (12/89) + mon. coul. Thomson (6/88) + bureau ordi. + 2 joy + souris + jx : 4 000 F. **Frank VIEL, 118 av. Gaston-Vermeire, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 30.34.58.78.**

Je liquide ma collection de Softs sur 520 STF, 2 000 F la boîte de 200 disks au choix (boîte + support). **Sébastien BOSSON, 5, rue du Grand Champ à Opme, 63540 Romagnat. Tél. : 73.87.53.90.**

Vds 520 STF (89) + joy + souris + tapis + bureau + jx + util. + freeboot + 40 revues (port gratuit) 3 000 F. **Stéphane NOYERS, La Hérissonnais. Tél. : 99.81.75.02.**

Vds Progs. anti-virus pour STF/STE : Le « Virtuel» : 100 F + documentation). Amstrad Diskmagicsound. **Thierry DURAND, 5, allée Paul Gaugin 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26. (le week-end).**

Vds 520 STF DF + mon. + (orig : K. Boxing, K. Off2) + Peri. + joy + housse= 3 800 F à débat. **Christophe DUMONT, 60, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 30.70.89.41.**

Vds Log. pour STE 150 F maxi + livres + divers. Liste contre un timbre. **Patrice DAVI, 505, chemin des Salines, 73200 Albertbville. Tél. : 79.32.69.26. (ap. 17 H).**

Vds 520 ST DFDD avec manette + de nbx jeux (Falcon + en prono 1 C64 K7 gratuit le tout TBE : 2 000 F. **Charles DIAZ, 11, rue Chouveroux, 93300 Aubervilliers, Tél. : (16-1) 43.52.60.63.**

Vds Org. (STF) : Timework + Redacteur + fontz : 600 F, ICZ : 300 F, Calcomat2 : 400 F, D. Master : 150 F, jeux : 90 F, DMD liste. **Jean-Jacques DORP, 33, rue Alexandre Dumas, 95530 La Frette-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.50.04.17. (19 h).**

Vds 520 STF acheté le 13/08/89 état neuf + jeux : 2 200 F, ou échange contre Mégadrive + jeux. **Léo LORENTE, 8, rue de la Blanque, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Vds 520 STE (TBE 8 mois de gar.) + 1 joy + souris + 4 originaux (Turbo Out Run, Pinball) + Péritel. le tout 2 700 F. **Jérôme PROUVÉE, 5, rue Lacepede, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.70.56.**

Vds Nbx jeux et compils sur STF/STE, originaux, 100 F chacun liste sur demande. **Fabrice ANFERTE, 91, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.94.88. (ap. 19 h 30).**

Vds Carte extension Mémoire pour STF/MEGA ST.2 MEGA 1 300 F. 4 Mega 2 200 F. Amiga 500, 512 Ko, 400 F. **Jean-Pierre DELUMEAU, 18, rue de Liepvre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.92.17.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + souris + 2 joys + nbx jeux + revues. T. TBE. : 4 500 F à déb. **Philippe DUCRET, 2, Résidence Beauregard, 74150 Rumilly. Tél. : 50.69.56.95.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + souris + originaux (8) + Démo, utils. le tout 4 000 F. (1 an). **Xavier GALDES, 11, av. du Parc, 91220 Le Plessis-Pâté. Tél. : (16-1) 60.84.34.85.**

Vds 520 STF + souris + 60 jx + GFAbasic 3.00 + util. + cadeaux, le tout pour seulement 2 300 F ! **Francis GRANDJEAN, 19, rue du Coude, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.83.95.92.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + sou. + 2 joy + Péri + jx + kit + livres TBE : 5 400 F, à débattre. **Bruno FRESCAFANTONI, 2, rue Robert Guinot, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.25.82.**

Vds orig. STF (Flood, Populous, Powermonger, War in Middle Earth, Millenium 2 2... 150 F PCS. **Stéphane GUIHOT, 11, rue Komitas, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.92.01.**

Vds nbx jeux et util. pour ST : Kick Off, Rick Dangerous, Dali, Bugy Boy... de 20 F à 80 F ! ! . **Thierry DURAND, 5, allee Paul-Gaugin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26. ap. 20 h.**

Vds 520 STF, bon état (déc. 89) avec disks + 2 rallonges + souris + GFA Basic etc... prix : 2 500 F. **Philippe PINTO, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.06.31.**

Vds Cartouche Digitalisation Master Sound, Prix 400 F, Port compris pour 520 STE. **Romain BADINA, 7, allée Michel-Simon, 26000 Valence. Tél. : 75.56.86.30.**

Vds 520 STF (DF NR) TBE + 13 jeux + boîte de rangement. Le tout 2 000 F avec moniteur 3 300 F. **Brice LEGRÉE, 56, bd Kellermann, 75634 Paris Cedex 13. Tél. : (16-1) 45.81.61.99. (ap. 18 h).**

Vds orig. pour ST : Col. Conquest, Sil Service, Sapiens, Blood, GFA 3.0, Degas Textomat, Defender Crown, Terrorpods. **Pascal HERY, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.38.11.27.**

Vds, éch. originaux pour 520 STE (Zynap, Tetris, Game Ov II, Gr. Prix) + notice prix : 100 F les 4. **Cédric LABRE, 36, place du Général de Gaulle, 59310 Beoury-la-Forêt. Tél. : 20.84.75.32.**

Vds 1040 STE sous garantie + mon. coul. + joys. : 5 000 F. **Nouphavong PHOUMMAVONGSA, 29, bd Jourdan, 75014 Paris.(16-1) 45.89.55.57. (de 20 h à 21 h30).**

1040 STF + manette + prise Péritel + nbx jeux + souris + utilitaire. Le tout pour 3 000 F (acheté avant la rentrée scolaire 1990). Tél. : David CACAN, 35, av. Simone de Beauvoir, 91280 Saint-Pierre-du-Perray. Tél. : (16-1) 60.15.15.62 (ap. 10 h).

Vds 1040 STF : 2 900 F. Lect. ext. Cumana 900 F. **Carl MUSY, 3, grand Rue, Seranvillers, 59400 Cambrai. Tél. : 27.78.63.39.**

Vds pour ST : Sim City Maniac Mansion, Loom, et autres jeux d'av. : 150 F l'un + port. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76.**

Vds Atari 130 XE compatible 400/800 + livres + logitiel « Music composer » + enregistreu. : 500 F. **Antoine FRISONI, 12, rue St.-Blaise, 54590 Hussigny. Tél. : 82.44.45.23.**

A vendre 520 STF/DF étendu à 1 Méga + joy + souris + nbx jeux. **Julien DENIAU. Tél. : 39.51.44.82.**

Vds jx pour ST : Falcon, Milleniun2-2, Pirates, Police Quest 2, Sim City, 150 F chaque. **Laurent OLIVIER, 3, rue Adeodat Buissard 21000 Dijon. Tél. : 80.43.19.11.**

Vds 1040 STF TBE (gar. 3 mois) + 2 joy + origin. (Quartet, Degas, Pop., F19, etc.) : 3 500 F. **Sébastien CARTA, 1689, Route de Vente, 06140 Vence. Tél. : 93.59.32.38.**

Vds jx pour ST. 100 F pce Wild Street, Jumping Jackson, Fire and Forget 2, Back to the Future 2. **Ludovic BRIAN, Dept. 543 Calas, 13480 Cabries. Tél. : 42.69.03.29.**

Vds, échange jx sur 520 ST (F) interessé par NEC, Megadrive pas cher. Urgent. Possède Golden Axe, Pang. **Bruno EYHERAMENDY, 151, rue Léon Maurice Nordmann, 75013 Paris.**

Vds 520 STF + 8 originaux + 1 joys, disks : 2 550 F. **Régis WASYLEC, 4, av. de la Faisanderie, 91800 BRUNOY. Tél. : (16-1) 60.46.28.06.**

Vds 520 STF + souris + jeux (Kick Off 2, Projectyl, etc.) + 1 joy. : 2 400 F. **Éric GUITTON, 32, rue François Mauriac, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.75.16.**

Vds orig. sur ST : Kick Off 2 + World Cup, Italy 1990, Wild Street : 100 F pièce. **Frédéric LEBOEUF, 32, rue Georges Trespeuch, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.44.14.**

Vds 1040 STF + mon. 1425 + souris + 1 joy + jx + disquette + Kit de téléchargement + revue + boîte de rang. prix : 4 900 F. **Imed TRABELSI, 45, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.31.**

Vds compil. jeux pour ST : Monopoly, Mille Bornes, Master Mind, Tarots, etc... 50 F ! (tt compris). **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Vds nbx orig. sur ST : Heroes of the Lance, Galdergon's Domain, Millenium 2.2 (150 F) et BAT, Stos (200 F). Tél. : Olivier RICHARD, 25, rue d'orient, 13010 Marseille. Tél. : 91.79.08.88.

Écran couleur Atari SC 1425 : 1 200 F et orig. sur ST, dont Waupity, Midwinter, Indy Aventure, 100 F. **Antoine LEMAIRE, 88, rue Denis Gogue, 92140. Tél. : (16-1) 45.29.00.13.**

Vds pour ST orig. : F – 19 (100 F), Blood Money (100 F), Kick Off 2 (150 F), Manhunter (100 F), à déb. **Philippe ou Frédéric RAULT, 11, Lotissement Le Coteau, 33360 LATRESNE. Tél. : 56.20.61.48.**

Vds orig. pour ST : Captain Blood à 150 F, et Barbarian II à 100 F (+ boîtes et notices). **Stéphane PETERMANN, 8, place du Collège, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.41.31.94.**

Vds pour ST : Populous, Robolop, Barbarian2, Dragon-Ninja, Black Tiger et Thunderblade, prix à déb. **Olivier FRAYSSE, 7, rue Pasteur, 01100 Oyonnax. Tél. : 74.77.44.27.**

vds 520 STF (DF) + mon. couleur Philips + boîtes + Péritel + 2 joys + revues en TBE, le tout 6 000 F ! **Benoit BRIFFOX, La vieille route,69630 Chaponost. Tél. : 78.45.25.91.**

Affaires ! Vds Robocop : 100 F et donne Rambo III sur ST (F, E). Livre Prog. omik : 100 F ou éch. ctre : Le Gd Livre du ST. **Xavier THO, 28, bd Garibaldi, 69170 Tarare. Tél. : 74.05.03.51.**

Vends jx 1040 STF Orig. neufs : Great Courts, Pinball Magic, Populous etc. 50 F le jeu. **André SEINGIER, 19 bis, rue D4 Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds orig. pour STF (Gunship-Barbarian2 – Microprose Soccer – Skateball – Jet) 150 F l'unité. **Stéphane ROUX, La Boutière, 39600 Montigny-les-Arsures. Tél. : 84.66.02.20.**

Vds Demos ST. envoyer timbre pour liste. (Syntax, Ulm, Decade, European, Skid,...). **David DUCASSOU, route de Monsegur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.**

Vds 520 STE + nombreux jx + souris etc... 2 600 F à débattre. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Payez-vous un Kit-Demo : 1040 STF + ST Replay4 + Vidi ST + Miximage + nbx Cogs. Prx : 3 000 F sur R. P. **Jean-Denis ALUES, 4, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36. (après 20 h).**

STE : Softs en boîte origine « Textomat 200 F, Kick Off 100 F. Phenix 100 F Conqueror 120 F Le Grand Livre Atari 100 F. etc... **Brigitte ADISSON, La Cropte 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds 520 STF F2000 0489 + Difs Prog. musicaux Amadeus. Pro 12 Master Tracks Jr, prix sur demande. **Lionel DEMEILLIERS, 3, rue de la Solidarité, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.03.45.**

Vds orig. STE de 100 à 150 F : Rick Dangerous2, Beverly Hills Cop-Oper, Wolf – After Burner – Mach3... **Caroline DALET, 4, résidence des Monts, 78120 Sonchamp. Tél. : (16-1) 34.84.40.91.**

Vds lect. ext. RF 302 RC pour jx ss garantie (jul 91) 650 F, éch. sur ST + nbs softs. **Robert GUILLOU, 18, rue du Morbihan, 44560 Painboeuf. Tél. : 40.27.67.51.**

Vds Sherman M4, Paris – Dakar, Track 24, tous orig. de 50 à 200 F. **Helder DA SILVA, 16 bis, rue Abbe-Grégoire, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.63.39.**

Super ! sur ST des Dompubs util...) A 15 F (ou échanges) liste contre un timbre. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles Martin, 76600 Le Havre.**

Vds Ultimat Ripper. Jamais utilisé... prix : 550 F. Fonctionne sur tout ST sauf Méga. **Alexandre BOURRIEAU, 21, rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.03.16.**

520 STF DF + câbles + souris + 2 joy + nbx jx avec bte de range. Emballage d'origine : 2 800 F. **Hervé LEGEARD, 50, rue Gabriel Jaillard, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.53.04 (DOM), (16-1) 49.75.27.98 (BUR).**

Vds pour ST 10 orig. + Textomat (TBE), le lot 850 F, ou Sépar. 80 F 1 jx, 200 F le tt. liste par tél. ou lettre. **Marc Forfait, 1, rue Aimable Floquet, 76000 Rouen. Tél. : 35.98.61.92.**

Vds 520 STF DF + Péri + ext. 512K garantie + jx avec not. + joy + utils. Le tout en TBE : 2 500 F. **Jérôme ROUX, 24, rue Beau Site, 93160 Noisy-Le-Grand.(16-1) 43.04.12.46.**

Vds orig. STE : « Sir Fred + Space Harrier II + Pachania + Ghosts' N Goblins » + Klax, le lot 500 F. Tél. : Claude PEISTER, 18, rue de la Chapelle, 67390 Mackenheim. Tél. : 88.92.79.63.

Vends 520 STE acheté en déc. 89, état neuf, très peu servi. Prix à déb. (log. en prime). **CLAUDE Stéphane, Bat. Couperin C/21 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds Sherman M4 et Kikc Off 2 + Scenary disc World Cup 1990 sur ST, 175 F l'un, 300 F les 2. **Yann HARDY, 26, rue du Martroy, 91610 Ballancourt. Tél. : (16-1) 64.93.56.72.**

Vds Mon. coul. pour Atari : 1 500 F. **Julien FAYET, 32, rue des Vignes, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.43.58.**

Vds ou éch. jx et util. pour ST. **Philippe BIANCO-MULA, Allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds pour ST, Kick Off 2, Ferrari Formula One 120 F, un ; 200 F deux. Cherche prg en GFA pour charger musiques. **Thierry KARSENTI, 60, allée A. Marquet Sainte-Marguerite, 83130 La Garde. Tél. : 94.23.70.46.**

Vds 520 STE + Mon. coul. + 3 joys + 100 log. (Jeux, util., copieur, originaux, Demo) le tout 3 990 F. **Jean-Baptiste BOCQUET. Tél. : 51.27.95.47.**

Vds 520 STF + souris + manuel + nbrx jx + util. Le tout TBE. Prix : 2 300 F + 25 dks vierges. **Michaël LASCAUX, 7, allée Mozart, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.56.89.**

Vds 520 STE (ss garantie) + 2 joys + nb jeux (Kick Off - Xenon 2 – Stunt Car, etc...) + mon. couleur : 4 000 F. **Jérôme PINER, 7, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud.(16-1) 46.02.28.95.**

Vds orig. pour ST dans emb. avec notice 70 F pièce, liste contre un timbre. Tél. : Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.

Vds 520 STE 1 Mo + mon. coul. + IMP LC10 coul + 2 joys + logs + boîte + access. + mags : 6 500 F. Peux vdre séparément. **Martin BUDKOWSKI, 7, av. Beauséjour, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.31.54.34.**

Vds 520 STF + lecteur ext. DF + orig., valeur 16 000 F : vendu 5 000 F. **Didier SZYMANEK, 128, rue Solferino, 59000 Lille. Tél. : 20.40.01.72.**

Vds XL 600 avec extention + lect. K7 et disk + nbx jeux vends aussi Sega + 6 jeux. **Vincent FENDER, 8, rue Franz Liszt, Matzenheim. Tél. : 88.74.47.43.**

Vds 1040 STE + souris + Péritel le tout 3 800 F. Garantie : 1 an et 5 mois. **Vincent, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.**

Vds Multiface STF (TBE) : 400 F ou échange contre Digitson. Vds Stos Basic, Compiler, Maestro, Autoformation. **Philippe KULAHLI, 15, bis rue Marcel Delavault, 95400 Arnouville-les-Gonesses. Tél. : (16-1) 39.86.05.87.**

Vds Synthé DX 100 + un tas d'accessoires. Le tout 1 500 F. Achète jx pas chers sur Atari. Env. listes. **Emmanuel GUET, 103, rue François Lépine, 28600 Luisant.**

Vds 520 STF + souris + jeux (Stealth, Maupiti Island, Kick Off 2, etc., prix : 3 500 F. Tél. : 45.78.11.59.

Vds 1040 STF 2 500 F ou 2 200 F si achat dans moins d'un mois. **Gilles VASSEUR, 2, allée des Lours 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.08.46.**

Vds origx sur ST : Colorado, Tennis Cup, Drakkhen, etc. Prix de 50 F à 100 F. Liste contre env. timbrée. **Jean-Jacques LENNE, 4, allée Clos Laisnée, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.79.82.**

Vends 1040 STF + mon. coul. + disk (jeux, util.) + doc. le tout 3 700 F en TBE. **Fabrice DUBOIS, 6, rue Herold, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.09.12.**

vds pour 520ST jeux et livres d'origine. Uniquement lot : 2 500 F. Liste par téléphone. **Jean MARTHOURET, 2, rue de l'Ancien Poids de Ville, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.25.41.**

Stop ! vds les + grands util. sur ST : Cubase (1 400 F), Pro 24 (300 F), Notator (400 F), Rédacteur3 (300 F) Synt-work. **Julien. Tél. : 45.53.94.37.**

Vds pour ST orig. : GFAbasic + compilateur + assembleur le tout avec notice en parfait ét. : 350 F. **Jérôme PINARD, 32, allée du Dessus du Four, 91170 Vitry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.51.93.**

Affaire ! Vds 520STE Gonflé à 1 méga + écran Atari coul. + Star LC 10NB + câble, etc... le tout : 5 500 F (à déb.). **Romain GAMBIER, Terrasse du Parc, 10, villa Pasteur, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.08.19.**

Vds orig. sur ST de 100 A 150 F dont Tennis Cup etc. Liste sur demande. Port compris. **Anthony BLOYET, 42, rue Eugène-Brunclair, 49100 Angers. Tél. : Minicom (3612) + 99.71.35.53.**

Vds orig. Atari et C64. Liste sur demande. **Émerick CHARPENTIER, 88, rue Émile-Curicque, 54920 Villers-La-Montagne.**

Vds pour STE 300 F la disquette contenant plus de 20 copieurs dont Hard-copie. **Gérard POGGI, CEG de Calvi, 20260 Calvi. Tél. : 95.65.19.31.**

Vds 520 STF (bas px) vds orig. (Pang, Mid. Résistance, Cadaver, Golden Axe) sur ST, 500 F ou 150 F l'unité. **Gilbert OKARO, 55, route de St-Germain, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.**

Vds 520 STF TBE, souris, 2 joys, jx (Turtles, AMC, Simulcra), livres et magazines cédé à 2 600 F. **Rémy BERREBI, 38 bis, av. des Chataigniers, 94470 Boissy-sur-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.78.03.**

Vds 520 STF + nx jeux + pack GFA basic 3.0 + doc. TBE : 3 500 F. **Loïc LE TEXIER, 81, rue Méderic, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.84.04.**

Vds orig. sur ST : Explora1, Sherman M4, Gold of the Americas, Voyage au centre de Terre. 100 pièce. **Nicolas BRONARD, Impasse J.-Jaurès, école primaire les toits, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Vds Megr ST2 + moni. mono. + lect. ext. + nbr. logs : 5 500 F. **Laurent ASSALI, 12, rue de la Botte, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.37.**

Vds orig. Amiga 100 F : Précious Métal, Voyager, Terrorpods, Articfox, Firepower.. Vds 100 : 100 F, orig. Ataris 520 ST : Flight simulator II, Silent service Gunship, Tanglwood, Turbo GT, Gauntlet Barbarian (Psygnosis), Articfox, Alternate réality. **Patrick MONTLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. Atari + souris + 20 disk vierges le tt 4 000 F. **Vincent VERNADE, 12, av. de la Chambrelamme, 95470 Vemars. Tél. : (16-1) 34.68.37.83.**

Vds Atari 520 STF TBE Px : 2 300 F (avec souris, joy, disks) + éch., vds ou ach. ttes news rép. ass. **William MAFILLE, 82, rue de Montagny, 69008 Lyon. Tél. : 78.09.03.39.**

Vds Atari 520 STE coul. + joy + souris + bte de rgt + nb log. TBE (ss gar.). val. (6 000 F), cédé 4 800 F. **Franck, Paris. Tél. : (16-1) 47.45.22.27.**

Vds Atari 520 STF + souris + joys + jx + TBE neuf px : 2 990 F. **Yohan DOMENGIE, Rue du Cardenal, 24560 Issigeac. Tél. : 54.58.75.36.**

Vds Atari 520 STF dbl face + mon. coul. Atari SC 1425 + souris + joy. + jx : 4 000 F à déb. **Milovann YANATCHKOV, 135, rue Marcadet, 75018 Paris.(16-1) 42.52.34.76.**

Vds jx orig. pour ST, 50 à 80 F pce. Éch poss. Tél. : Alain ALBANESE, 52, av. Jean Jaurès, 93350 Le Bourget.

Vds org. ST : Speed Ball, Starblaze Indy Aven, Voy du tps 100 F, F29 Bowber : 150 F. Dragon Breath, bat 200 F + autres. **Loïc PETIT, 10, rue Saint-Christophe, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.23.10.78.**

Affaire vds 520 STF/DF + 1 Mo + mble + joys + télé 36 cm + tapis + housse + phaser + bts rgs + nbs disks + docs + mags (5 500 F). **Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.**

Vds ou éch. pour ST – STF... Populous (orig. + bte et notice complète) contre orig. Chaos Strik. B. **Sébastien RANVIER, 3, rue de la Bièvre, 91700 Fleury Mérogis. Tél. : (16-1) 60.16.78.16.**

Vds Atari 520 STF + nbrx jx + 3 joys + souris + util. le tt TBE année 1988 px : 2 500 F. **Alexandre CORDONNIER, 56, av de Suffren, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.00.76.**

Vds pour Atari ST : Mon. mono SM 124 : 700 F, drive 5 1/4 : 700 F et divers logiciels (liste contre 1 tbre). **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse.**

Vds Atari 520 STF + souris + câble racord minitel + jx (F29, Fred, etc) + util. Le tt en TBE : 3 000 F. Tél. : Rénald MONTAROU, 06, chemin du Sablon, 78120 Émance. Tél. : (16-1) 34.85.94.08 (ap. 19 h).

Vds sur ST origi. A 20 F et Éch. news (poss. Lost Patrol, Magician, Nitro, Explora 3 etc. **Christophe ASTIER, 10, Hameau de la plaine, 07210 Chomerac. Tél. : 75.65.17.08 (ap. 18 h).**

Vds 520 STE + 2 joys + tapis + souris + jx + disks + btes rgt (2) + mon. coul. + 20 Tilts TBE : 3 900 F. **David TAIEB, 56, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.11.93.**

Vds Atari 520 STE (1/90) TBE avec joys + jx + util. + souris : 2 200 F. **Tristant CLARKE, 111, bd de Ménilmontant, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.95.00.**

Vds 520 STF + lect DF + Free Boot + nbx logiciels (Falcon Bat Obliterator Kickoff2 (GFA + livre) : 2 500 F à déb. **Lionel ALBERTI, 21, bd de la Fédération, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.35.08.**

Vds 520 STE + mon. coul. + lect. ext. + Citizen 120D + joys + 9 jx + trait. text. Word+. Px : 6 000 F ferme. **Jean-Jacques JOUDIAU, 1, Impasse St Eustache, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 40.26.22.30.**

Vds pour Atari ST 3 orig. : E-Motion, Barbarian, Indiana Jones (AV) : 200 F les 3. Dépêchez-vous ! . **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Vds nbrx jx sur Atari ST + revue + sol. de jx. Urgent merci. **Jérôme CHONAVEY, 110, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.26.54.**

Vds pour 520 STF lect. ext. simple face + cordons + Hard copieur : 250 F. Urgent ! **Patrice PLAA, Chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.**

Vds Atari 520 STF + 1 joys + 70 Disk. Lect. neuf. Px : 2 500 F (factures à l'appui). **Jean-Luc LEIDLI, 18, Cité des horbois, 62141 Evin-Malmaison. Tél. : 21.77.88.09.**

Vds Atari : 520 STF dbl faces + Nlle. Rom + 50 discs + sélect. de faces. Le tt TBE. : 3 000 F à déb. **Germain CLAMAGERAN, 76460 GUEUTTEVILLE-LES-GRÈS. Tél. : 35.97.05.28.**

Vds Atari 800 XL + nbx jx dont (Gauntlet Goonies) etc... + Péri. + lect. K7 + joy : 1 000 F à déb. **Jean-Pierre CHOUAL, Résidence les Remparts, Appt. 92, 27140 Gisors. Tél. : 32.55.71.94.**

Vds Atari 520 STDF + 20 disks + souris + mon. coul. SC 1425 + revues le tt à 4 000 F (dem. Jérôme). **Jérôme BLATNIK, 11/6, rue de chez l'Écuyer, Le pré long, 71300 Montceau les Mines. Tél. : 85.58.00.97.**

Vds orig. sur ST : Castle Master 180 F, Dragon of Flame 90 F, Hillsfar 110 F, Onslaught 90 F, Knight Force 90 F. **Hervé BOIVIN, 20, rue du Général du Bessol, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.02.58.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. + compil. C + jx + joy tt : 4 500 F. **Thierry URIOT, 27, rue Paul-Fort, 78200 Mantes-La-Ville. Tél. : (16-1) 34.78.40.25.**

Vds Atari 520 STE (TBE) + souris + nbx jx (Lotus, Turrican, Tennis Cup, Cadaver etc...) : 2 990 F (sur Rég.). **Stéphane ROSSIGNOL, 38, bd de Stalingrad, 93270 SEVRAN. Tél. : (16-1) 43.83.10.20.**

Vds pour Atari 520 STE nbx news et Oldies (jx, util., demo.) liste s/dem. rep. ass. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds Atari 520 STE + souris + joy + orig. : 3 400 F à déb. Mon. coul. : 950 F. **Mathieu GUENÉE, La Vente, 35133 Landeau. Tél. : 99.97.20.74.**

Vds 520 STE Janvier 90 jx + bte de rgt + 20 disk vierges + joy. TBE 1 an de gar. : 3 000 F. **Alexandre SAUTEREAU, 141, av Lamartine, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.35.25.**

Vds Hard Copier St ou STE B. px, Tennis Cup : 100 F et prg musique midi d'une val. de 1 300 F, 600 F. **Christophe GOULLON, 18, rue du Maréchal Foch, 77400 Thorigny/Marne. Tél. : (16-1) 64.30.01.56.**

Atari 520 STF + ext. de Mémo + télé + 150 disk + 2 joys + 2 btes + souris : 4 500 F. **Olivier BICHOT, 46, av. Paul-Deroulède, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.25.77.**

Vds Atari 520 ST + Péritel + 2 joy + souris + adapt. 4 joy + 40 jx (ts ach donc notice + bte/comme Kick off II, Powermonger, Captive, F 29...) le tt 3 000 F (au lieu de 11 300 F). **Florent DABADIE, 6, rue de l'Alboni, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.28.50.**

Atari 520 STE + mon. coul. Stéro ss gar. 04/92 + joy + souris + 20 jx + Softs util. : 4 300 F. **Jérôme IBRON, 4, rue des Mariniers, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.49.93.**

Vds Atari 1040 STE + souris + mon. coul. SC 1425 ss gar. (07.90) le tt 5 000 F (en TBE) + 2 orig. **Arnaud MINET, 9, av. de Villepreux, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.06.73.**

Pour Atari ST Vds carte de Digital. compatible Streplys et Stos Maestro 300 F (port comp.). **Jérôme PAULIN, Chambre 172, Crous, rue Ernest-Duvillard, 90000 Belfort.**

Vds jx orig. sur Atari Back to the Futur2 – F29 Retaliator, Midnight Resistance, Chasehq, Slyspy. Tél. : Idy DEM, 2, av. Félix-Faure, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.18.15.

Vds qques logiciels orig. et nbrx jx sur Atari STF/STE merci de tél. après 19 h 30. **Jean-Claude PIATTI, 43, Rue de Pavant, 77730 Citry. Tél. : (16-1) 60.23.75.70.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. Stéréo + 30 jx + 3 man. TBE. Val. 6 500 F, vendu 4 000 F. **René ARICO, 45, rue Rimbaud, Résidences des Fleurs, 1 34400 Launez. Tél. : 67.71.99.71.**

Vds 520 STF DFNR exc. état + souris + Freeboot + livres + très grd Logithèque ds l'embal. px : 2 900 F. **Hugues TABOT, 14310 Parfouru-sur-Odon. Tél. : 31.77.11.20.**

Cause erreur d'ach. vds logiciel assemb. devpac ST 2 ou contre séquenceur sur ST. **Yannick Vigneron, 7, lot Les-Grillons-La-Moutonne, 83260 La Crau. Tél. : 94.57.26.71.**

Vds jx (Atari 2600) 50 F/uni. **Vincent METIVIER, 2, allée des Hautes Futaies, 91450 Saisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.94.88.**

Vds Orig. ST : oper Stealt, Shadow of the Beast : 170 F chacun port compris + opération Jupiter 120 F. **Claude BERNARDIN, 12, parc Ste.-Claire, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.64.14.**

Vds Atari ST 1Mo + mono SM124 + coul. SC 1224 + 5 1/4 720 Ko + carte DMA – SCSI + Matériel + logiciels... **Jean-Michel JOUDRIER, 24, rue St-Louis, 78760 Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.33.93.**

Vds Atari 1040 STE + 10 logiciels le tt pour : 3 500 F (ach. en 06/90 : donc gar. 1 1/2 ans. Vincent LAPORTE, 2, av. de Lamballe, 75016 Paris. **(16-1) 45.25.95.94.**

Vds Atari 520 STF 1 Mo, écran n et b nec. 3 résolutions, nbx logiciels orig. : 3 000 F. **Pascal HAMON Tél. : 46.70.79.97.**

Vds jx orig. ST de 35 F à 150 F (ex : Space Harrier, Predator... : 35 F, Indiana J. : 40 F, dbl Drag. : 50 F...) + 10 F F. Port. **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds orig. STF/E Chaos 190 F super Wonder boy 190 F Great Court 190 F, Emmanuelle 190 F Fly Simul II (Bte) etc. Tél. : Philippe CARLET, 10, av. général Leclerc, 69140 Rillieux-La-Pape. Tél. : 78.88.75.68.

Vds 520 STF (DF NR) TBE + 13 jx + 4 orig. + câble Péri. Le tt : 2 000 F. **Brice LEGRÉE, 56, bl Kellermann, 75634 Paris cedex 13. Tél. : (16-1) 45.81.61.99. ap. 18 h de préf.**

Vds mon. coul. Attari SC 1224 + 1040 STF + multiface ST + nbx jx + util. (Bat, SIM City, Stos, Quartet) : 5 250 F à déb. **Philippe KULAMLI, 15 bis, rue Marcel Delavault, 95400 Arnouville-Lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.05.87.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. SC 1425 + 30 disk + man. + bte + tapis le tt : 5 500 F. **Cyrille GALAN, 13, résidence Raymond-Havez, 59178 Hasnon (Nord). Tél. : 27.26.67.30.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + joys + orig. (Sim City, Ultima5...) + util. (Stos..) + livres. Le tt : 4 800 F. **Philippe PLAS, 1, rue Bagno à Ripoli, Les Demeures du Plessis, 92350 Le Plessis Robinson. Tél. : (16-1) 47.02.85.40.**

COMMODORE

Vds sur Amiga Bombuzalgot, Firezome : 60 F, opé. Thunderbolt : 80 F (2dks) Vindicators : 60 F, Skidop, L. of Djel : 70 F. **Fabrice LEMIRE, 49, rue d'Hautmont, 59330 Boussières-Sur-Sambre. Tél. : 27.66.36.64.**

Vds Amiga 500 + écran stéréo, man. + 15 jx orig. + 2 drive + ext. Etat parfait : 6 500 F. **(16-1) 48.85.05.46.**

Vds Amiga jx news déb. ne pas s'abst. am. inutile. **Farid BACHTOULA, 1, résidence Pablo-Picasso, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.56.64.70.**

Vds Amiga SDD + câble péri. + 2 joys + housse clavier + 130 disks + bte de rgt. px : 3 500 F. **Noor SADAR, 94, rue du fb. Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.89.42.**

Vds A500 + ext. 1 Mo + lect. ext. + joy. + nbrx logs : 4 100 F. **Jean-Marc VANECHY, 92110 Clichy-La-Garenne. Tél. : (16-1) 47.31.76.11 (apr. 19 h).**

Vds Commodore 64 avec lect. disk et K7. Très nbx jx et util. TBE, px : 2 000 F à déb. rep. ass. **Cédric PIERREUSE, 95, Rte Nationale, 59710 Ennetières-Les-Avelin. Tél. : 20.59.83.50.**

Vends C64 + 1541 + lect. K7 + mon. coul. + MPS 801 + livres + jx logiciels + man. : 3 500 F. **Gérard LEVY, 154, rue Maurice-Berteaux, esc. 7, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.51.14.**

Vds impr. Okimate 20 pour C64 : 800 F + nbrx Softs (Role/Aventure) pour Amiga. **Stéphane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. stéréo + lect. ext 3 1/2 + ext. mém. + 100 disks + joy + livres cause dble emplois, TBE : 5 500 F. Tél. : Driss CHAHIR, 7, rue Radiguey, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.57.64.31.

Vds Amiga : Super off road, Space ACE, Beach Volley, Twinworld, Ghost Buster 2 : orig., bte et manuels. **Sébastien de PEMBROKE, 9 bis, Villa St-Mandé, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.07.38.**

Vds pour A500 carte Power PC Board = compatibilité PC-XT + 1 Mo Ram. px : 2 000 F (neuve : 3 700 F). **Hervé CAPPI, rue du Collège 25480 Pirey. Tél. : 81.53.62.60.**

C64 + écran mono + lect. 1541 II + 130 jx : Bloodulych ; Rick Dangerous ; Pirates ; Great Courts ; Dble Dragon ; etc. **Frédéric RADUREAU, 4, rue du Canabou, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.14.97.**

Vds pour Amiga, synchro express : 300 F, Amax 2 : 1 200 F. **Jacques VERICEL, 23, av. Gal Leclerc, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.06.59.**

Vds sur C64 disk nbrx Supers Hot news. px attrac. « L'offre crée la dem. » loi de J.-B. Say. **Thierry WIHMET, 77, rue A. Schweitzer, 68360 Soultz. Tél. : 89.74.35.94.**

Vds Interface Midi pour Amiga : 220 F. Digital. sonore pour ST : 200 F, Mouse-Master pour ST et Amiga : 150 F. **Gil GUZZI, 4, Les Hameaux de Font Girard, 13220 Chateauneuf-Les-Martigues. Tél. : 42.76.27.40.**

Vds pour Amiga : Perfect Sound : 250 F. GFA Basic 3.0 : 200 F. **Xavier SCHOETTEL, 5, av. Émile-Zola, 31520 Ramonville. Tél. : 61.73.33.32.**

Vds Amiga 500 (90) + lect. ext. + ext. 1 Mo + nbrx logiciels + joys, px : 4 500 F. **Laurent COHEN, 10, bd Victor-Hugo, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.95.02.**

Stop Affaire ! vds jx C64 K7 (7004 : 50 F le jx) poss. Kick Off ; Silk Worm ; Dragon Ninja ; Strider ; Superman. **Cyril LECLERC, 19, rue Max Linder, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.88.12.**

Vds pour Amiga 500 TV Sports Foot. + Strike Force Harrier, Mortville Mawor, eaglé srider, starwar : 300 F TT. **Jacques PAVILLON, Lochrist Ploumevez-Lochrist, 29430 Ploumevez-Lochrist. Tél. : 98.61.66.94.**

Vds C64 + drive 1541 + lect. K7 + 2 joys. + manuel prg. + jx + K7 + 50 disks + bte de rgt. TBE : 2 000 F. **Jérôme BIGOT, 28, av. de la République, 72400 La Ferté Bernard. Tél. : 43.93.23.51.**

Vds 100 super jx pour C64 + bte de rgt pour 100 disks avec 50 disks 5 1/4 vierges : 500 F. **Olivier FONTENEAU, Le bois Chéri, Le fuliet, 49270 Le-Follet. Tél. : 41.70.54.81.**

Vds C64 + drive 1541 + écran coul., joyst. + 80 disks + prgs + livres + The Final Cardr. 3 BE : 1 000 F. **Jérôme CHRISTEN, 3978 Flanthey (VS) Suisse. Tél. : 027/58.19.36.**

Vds 500 gar. 1 an + mono. coul. + 2 joyst. + souris + nbx disks, jx et util. Le tt : 4 500 : **Philippe RINGUENOIRE, 56, rue Roger-Lemaire, 93600 Aulnay-Sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.05.53.**

Vds C128 + lect 1571 + nbx jx + Adapt. TV + livres Basic + manuel, TBE : 2 000 F. **Paulo MANTINAO Paulo, 28, rue Jean-Pey, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 39.55.27.53.**

Amiga vds : Dragon Ninja, Budokan, Indy Aventure, Shadow of the Beast Beach Volley, Xenon 2 : 99 F. **Olivier LECOCQ, 21, rue du Piple, 94370 SUCY-EN-BRIE. Tél. : (16-1) 45.90.44.34.**

Vds ou éch. Amiga 500. **Alban JOLLY, 30, rue de Bel-Air, 22400 Planguenouac. Tél. : 96.32.71.02.**

Amiga 500 + ext. mém. + lect. ext. + jx. Vds aussi HP 28C + ch. PC pour éch. **Philippe GUILLAUMIN, 89, rue Charles-Chefson, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.73.21.**

Vds disk Amiga Tie Break, Italy 90, Champions, Manchester United, 150 F chacune. **Emmanuel CACOUAULT, Résidence Rimbaud, Bloc 1, appt. 78, 33400 Talence.**

Vds Amiga 500 + câble péri. + souris + joys, 46 disks + magzns le tt TBE (01/90) px : 3 500 F. **Laurent LEPRAND, 10, allée des Buissons, 35580 Bourg-des-Comptes. Tél. : 99.52.17.85.**

Vds Amiga 500 (v1. 3) TBE + cordon péri. + joys + livres + nbrx jx. Px : 3 200 F. Port compris. **Gaëtan MARENGO, 132, rue de Charlieu, 42300 Roanne.**

Vds C128D + mono. coul. 1901 + lect. K7 1530 + docs + livres + jx orig. le tt : 3 000 F. Tél. : Jacques FORT, 1, rue du Docteur Labbe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.86.55.

PETITES ANNONCES

Vds C64 + drive 1541. Nbrx jx + 1 joyst. + mon. coul. + livres. Le tt : 2 000 F. **Luc ESNAULT, 2, allée des Érables, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.06 après 19 h.**

Vds sur A 500 nbrx orig. : Indianapolis 500, Subbuteo, Kick off 2, Sim City... Ch. contacts sur Paris sud. **Xavier MAUGER, 147, bd St-Germain, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.67.06.**

Vds jx orig. Amiga (Nebulus...) 90 F pce. Poss. env. **Boris BONNAUD, Route des Landes Bel-Air, 87800 Nexon. Tél. : 55.58.33.92 soir + WE.**

Vds C64 + drive compatible OC-118N lect K7 + 1 joyst + prédator, Combat Scholl, Platoon etc. le tt 1 500 F. **Benoît LAHAISE, 6, rue Émile-Vandervelde 7301 Hornu Hainaut, Belgique. Tél. : 06.5/7.92.490.**

Occas. à saisir vds Amiga 500 + ext. 512Ko + joys + 30 jx + ss gar. 20 mois : 2 800 F. **Christophe CHIARONI, 26, rue de Rivoli, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.81.65.**

Vds Amiga 500 + 1084 + ext. 512K + lect. ext. + nbrx jx + manuels + revues, docs. Le tt : 7 500 F. **David DESJARDIN, 26, avenue Thérèse, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.66.62.**

Vds Amiga 1000 + Sidecar 512 Ko (unité centr. PC) + câble impr. : 4 500 F (val. réelle : 1 400 F). **Olivier MORICE, 3, rue Ernest Lefèvre, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.56.65.**

Vds Amiga 500 + 50 disk vierges + orig. Delux Paint 2 Galdregon Bloodwych... : 2 200 F. **Frédéric ANDRÉ, Résidence St-Théodore, 6 allée des Faisans, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.14.50.**

Vds Amiga 500 (10/12/89) + drive ext. 3 1/2 + ext. mém. 500K + 40 jx et utilit. Val : 6 000 F, cédé : 3 600 F. **Nicolas POULAKAKIS, 67, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.14.84.**

Vds org. Amiga 100 F. Ch. Al Hillsfar ; Golfiskijot hello Killer ; Chess Player : opé. Thunderbolt ; etc. **Muriel BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63.**

Vds nouv. et Oldies Amiga (px extr. bas). **Emmanuel PREIN. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds Amiga 500 + coul. + qlq. orig. (Vgr du tps, Stealth, Falcon) + 2 joys, gar. 6 mois + nbx disk util. : 4 000 F. **Jérôme BOREL, 1, place H. Barbusse, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.57.71.87.**

Vds Amiga 500 + new (Lotus Turbo, Indy 500, etc.) 2 450 F. Vds TV coul., 57 cm Gar. 10 mois : 1 000 F. **Olivier DEMANGEL, 99, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.83.89.**

Vds C128 + 2 joyst + 1541-2 + nbrx jx pour K7 et disk + Housse + manuel d'util. + GFA Basic : 2 200 F. **Christophe HARANT, 17, cours des Bergeronnettes, Ernolsheim-sur-Bruche, 67120 Molsheim. Tél. : 88.96.01.62.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + Turbo + péri., 57 disq. avec 180 jx + K7 + 2 joy : 2 000 F. Trait. Text. Amstrad, oct. 89 : 3 500 F. **Richard DUHEM, 1, allée de l'Aubépine, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.53.58.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + 200 disks. Px : 3 000 F à déb. **Loïc PIRON, 16, allée Paul Cezanne, 59510 Hem. Tél. : 20.82.85.77 après 18 h.**

Vds C64 + joy + lect. K7 + nbx jx le tt : 890 . Vds aussi pour Amiga nbx jx + bte : 350 F. **Rabah MEKERRI, 1812, allée des Bouleaux, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.67.08.**

Vds jx Amiga orig. : 80 F pièce. Lancaster GEE BEE Air, Rally The Immortal Prince of Persia etc... **Claude OLLIVIER, Lagrande Plaine bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds C64 : 200 F, mon. coul. pour C64 : 800 F, impr. MPS 801 : 500 F tt en BE. **Frédéric HUGUET, Rés. Port Frontignan, 143, av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds C128d ; lect. de disk, mon. coul., impr. 100 jx, joys. trait. de texte. Px exc. : 5 000 F. **Christian CAPELLO, Camping Les Arbousiers, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.58.56.56.**

Vds jx sur Amiga 500 (poss. Kick off 2, Nitro, Cadaver... Liste sur deman. Px sympas. **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds A500 + souris + 2 man. + jx (70 jx : Bea ST2, Panza Kick, R. Dangerous 2...) Le tt + moni. coul. : 3 000 F. Tél. : Stéphane GROSPERRIN, 10, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.16.54.

Vds Dern. nouv. sur Amiga env. vos listes. **Jean-Christophe FABIGNON, 71, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.01.62.**

Vds A500 1 Mo + moni. 1084 + 20 jx orig. (Battle of Britain, Wings F29, Bomber, Indy 500, etc.) : 5 000 F. **Filipe VIVE-LA DA SILVA, 38, allée de Chenevières, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.39.38.**

Vds Amiga 500, 1 méga, mon. coul. 1084, drive ext., impr. + 100 disks : 7 500 F. **Jean-François JOUBERT, « Les Luçonnières », 61250 Cuissai. Tél. : 33.27.39.66.**

Vds Amiga 500 + drive ext. + exten. 512K + nbx jx : 3 500 F ou éch. contre Megadrive jap. + 10 jx. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Église, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 49.63.00.42.**

Vds A500 + TV coul. + drive ext. + ext. Mém. + Star LC 24-10 + disks + Acc. px : 8 500 F. **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville-Brasseuil. Tél. : (16-1) 34.77.47.12.**

Amiga 500 + 30 jx 2 ans : 2 400 F, exten. 1,5 méga : 1 200 F, AT mono 20 méga 1 an : 6 500 F. **Jean-Luc TAUNAY, 7, rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.01.42.**

Vds orig. Amiga état neuf de 50 à 100 F Midwinter Tharcant etc. **Daniel LOMBARDINI, 9, impasse de la Genette, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.34.52.66.**

Vds jx pour PC et C64 et Amiga nbx simul. Px interes. ch. contact PC (éch.). **Stéphane RABILLET, 5, rue Nicolas Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.97.**

Vds Amiga 500 + 1084S + jx orgx + Logs + péri. + souris + joy. Le tt TBE (gar. 1 an) : 5 000 F. **Michael LECOUBLIER, 5, allée Andromaque, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.60.62.**

Vds orig. Amiga : opé. STE Alth (200 F) + Days of Thunder (150 F). **Pierre FRICKER, Paris 14e. Tél. : (16-1) 45.43.33.68.**

Vds C64 + 1541 + LK7 + 200 jx, 1 joys + Power Cartridge 15K : 2 000 F. **Cédric DE ROMANET, 14, rue Soufflot, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.59.62.**

C128D, mon. coul. + clavier et lect. disk + bte rgt, 100 disk + souris, état neuf urgent : px à déb. **Tom ROUSSELLE, 49, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.85.83.**

Vds jx et util. pour Amiga. **Sylvain PERRET, 24, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.28.27.**

Vds orig. pour Amiga px entre 50 et 100 F + Nordic Power : 450 F, exten. 512 Ko + Horloge : 450 F. **Yann LE BRUN, Le Clos Beauchamps, 5, allée des Aubépines, 91220 Le-Plessis-Pâté. Tél. : (16-1) 60.84.64.40.**

Vds Amiga 500 + 512 Ko + 2 drives + 2 joys + 2 posso + écran 600 X 285 Philips + Sup. TV + 40 Tilt + autres. **Willy BOISAUBERT, 29, bd Branly, 60180 Nogent-sur-Oise.**

Vds jx et news sur Amiga dem. liste (rép. ass.). **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds jx A 500. Px modeste. Dem. liste rép. ass. Bonne année à ts. Tél. : Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.

Vds pour Amiga 500, Rick Dangerous 150 F, Falcon 190 F, Purple Saturn Day : 150 F. **Philippe CHUSSEAU, 44000 Nantes. Tél. : 40.25.64.97.**

Vds Commodore 64N + lect. K7 et disk + nb. jx (Gunship, Bomber...) + joyst. + câble TV + Basics, le tt : 1 700 F. **Christophe SANSON, 6, rue de Launaye, 49370 Le Louroux-Béconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vds C128 + lec. cas. + lec. disk. 1541 + man. + jx + quel. util. TBE. Px : 2 300 F. **Bertrand TOUBLANC, 70, rue N.D des Prés, 91150 Morigny. Tél. : (16-1) 64.94.16.83.**

Vds jx orig. pour Amiga 500 Rock Star Waterloo Italy 90 150 F, pce. ou 400 F l'ens. **Olivier BROCHERAY, 20, cottage du Rianois, 54300 Chanteheux. Tél. : 83.73.62.80.**

Vds Amiga 500 + jx (3 800 F) + impri. (1 200 F) + monit. coul. (1 500 F) + C64 + 1564 + jx à déb. **Pierre CROZAT, 167, av. Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.11.96.**

Vds C64 disk supers hot news. px très attrac. Liste env. sur simple dem. **Thierry WIHMET, 77, rue A.-Schweitzer, 68360 Soultz. Tél. : 89.74.35.94.**

Vds ou éch. orig. Amiga (Wings, Kick off, Indy Soo, Pirates, Légend off aerg mail, Battle of Britain, 688 Attsub. **Jean-Philippe PÉRÈS, 5, chemin du Loup, 31100 Toulouse. Tél. : 61.07.72.25.**

Vds sur Amiga Khalaan, Kingdoms of England, Turbo-Pedal, Raccmaker : 200 F sur St Track-Ball : 150 F. **Philippe Mickeler, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.**

Vds Amiga 2000 + mon. coul. lect. ext. + souris + joys + logiciels. **Stéphane MILOT, 4, Square de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.57.42.**

Salut ! vds jx sur C64/128 px hyper intéres. poss. hot New (bât etc.) et jx Amiga (hot News). **Jo SINTES, 13, bd Pasteur, 34340 Marseillan. Tél. : 67.77.60.46.**

Stop ! Urgent ! Vds exten. Mémo. 512 Ko pour A500, avec horl. et interrup. : 420 F. Vite ! **Karim TABET, 11, av. Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.00.72.37.**

Vds Amiga 500 + mon. A 1084S + joy + nbx disks + revues, TBE : 4 800 F. **Stéphane BAUDET, 21, allée du Parc de la Bièvre, 94240 L'Hay-Les-Rose. Tél. : (16-1) 46.60.71.15.**

Vds A500 + ext. 512 K + mon. coul. + logi. + man. + souris + livres. Px : 380 F (TBE). **Serge MARTIN, 190, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.73.17.**

Vds jx C64 disk. poss. tts les nouv. à un px sympa. rép. ass. à 200 % contre tbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds Amiga 500 + 3 joys + nbx logiciels + gar. : 2 800 F ds Handy Scanner 4 : 1 800 F à déb. **François BOULHOL, 31, rue V. Komarow, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66.**

Vds 128D mono. + 1 100 jx pour tous les goûts + 5 new (Dragon Ninja, Ghost Buster II) + util. : 3 290 F. **Tonatium MONROY, 7, Square Le Périer, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.44.44.29.**

Vds News sur Amiga (ex. : Swiv, F-19, Nitro, Strider 2) et bien d'autres à un px dément. **Gabriel LAVY, Rte de La Tuilière, Bons-en-Chablais. Tél. : 50.36.31.22.**

Vds orgx pr A500 : Capone, Terrorpods, Gnius, Last Duel : 50 F/j. Cher. corres. sur 25, 39, 90, 70 – Cher. digitali. **Sielfried PERROT-MINNOT, 25, chemin du Gd-Mont, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.28.05.**

Vds lot. 6 jx + bte Commodore 64 et 128 pour 3 000 F. État impec. **Fabian DODET, Rue de la Forge, 58 Liège, 4030 Belgique. Tél. : 041.43.35.58.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + péri. + 150 disk + 40 K7 + livres init. au Basic : 2 000 F. **Fabien REYMONDON, 59, bd de Garavan, 06500 Menton. Tél. : 93.57.61.43.**

Vds A2000 + carte XR ss gar. + Drive 5 1/4 + 2 joys + câble péri., 100 disks + livres doc. : 7 500 F. **Marianne BENOIT, 10, passage des entrepreneurs, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.01.13.**

Vds jx sur Amiga 500 orig. Panzaking Boxind Spaleace Satan fire and Forget II etc... tt à 180 F. **Azzedine AMMOR, 125, rue Marceau, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.33.10.**

Vds mon. coul. Amiga 1 500 F + Ordi. Commodore 128D : 1 000 F ou les 2 : 2 200 F. **John MASSENAVETTE, Le Levry, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.26.12.**

Vds exten. 512Ko pour Amiga 500 avec horl. + accu. + interrup. cédée à 512 F. Frais de port compris. **Loïc DEVAUX, 3c, Village d'Hennemont, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.90.48.**

Commodore 128 + disk + 150 jx sur 50 disc. + 300Ko + Jane : 3 000 F, 3 500 avec monit. et joys. **E.P.G. BABOLAT, BDE Catho, 25, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 72.32.50.12.**

Vds jx Amiga 110 F pce + port Battle Master, conflict Europ, Iron lord, Indiana, Sim City + 20 jx... **Gilles CHAPUIS, 168, rue Maurice ARNOUX, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.92.34.**

Vds C64 + 1541 2 + 2 joys + 80 jx (Mr Héli, Vigilant, Strieder, Altered Beast) + livres : 1 500 F. **Nicolas LINCELLES, 11, allée des Primeurs, 59650 Villeneuve d'Ascq Nord. Tél. : 20.98.65.26.**

Vds Amiga 500 + ext. 512K (1 an gar.) + mon. coul. Philips + jx org. (QB, HQ, F29, etc.) : 5 500 F. **Jean-François NICOLAI, 23, rue Louis-Pouey, 92800 Puteau. Tél. : (16-1) 47.73.06.92.**

Vds jx sur A500 (news et anciens) poss. lect. 5 1/4 et ext. 1 méga. Déb. bvnus. **David CERSOSIMO, E2, rue Anatole-France, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.12.89.**

Vds orig. pour Amiga 500 unreal projectye Tennis Cup... px : rais. Neuf TBE, notice. **Stéphane REVILLARD, 2, impasse des Prés Riants, 74150 Rumilly.**

Vds Dongeon Masters orig. français + solution 130 F pour Amiga 500. Écrire à l'adresse ci-dessous. **Philippe BACHER, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Amiga vds orig. 150 F Xenon 2, Bomber, Indy Adv, CPT Blood, etc + super Joy Cobra + jx Gameboy : Alleyway... Tél. : Jérémie BRUNET, 15, av. Cambacères, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.21.89.

Vds Amiga 500 (déc. 80) + mon. 1084S + 100 jx + 2 bts rgt + câble péri. + 2 joys + 40 revues le tt : 6 000 . **Hervé BRACKE. Tél. : 39.62.68.28 (après 18 h).**

Kits prg. Amiga au choix : ASM 35 F ; C 80 F ; Pascal 80 F ; Draco 80 F. Ts au complet avec ex. et docs vf. **Serge HAMMOUCHE, 3, rue Anatole-France, 13220 Chateauneuf-Les-Martigues.**

Vds nbrx logiciels d'orig. pour Commodore 64 px à déb. + livres sur le C64. **Patrick MONTEAU, Vert bocage, 1 bat. E3, apt. 155, 13300 Salon-De-Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Vds jx orig. Amiga : 100 F : XR35 Street Fighter, Switchblades, Simbad Terorpo, Deluxe Paint 2 (300 F), etc... **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-BX. Tél. : (16-1) 30.64.42.78.**

Vds disk 3 1/2 vierges 4 F pce. Vds jx sur Amiga à bas px. Ne pas tél. rép. ass. **Jérôme MOLLET, 37, allée des Fauvettes, 59493 Villeneuve d'Ascq.**

Vds sep. ou en bloc C128 + 1541 + lect. K7 + trasfo. etc... pour : faites vos px mais faites vite. Tél. : Bruno BERREHUEL, 48, av Roger Salengro, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.76.81.

Vds A 500 : 2 500 F + A 501 (512K + horl.) : 500 F + 1084S (MC) : 1500 F + lect. ext. 3 1/2 : 5 00 F + inter. midi (1 in 3 out 1 Thru) : 400 F. **15, av Paul-Bert, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.60.09.**

Vds orig. TBE (btes, notices) 110 F. Amiga, ST : Shsolin, K. force, Tennis Cup, Iva., time... Dem. **Didier LAZZAROMI, 18, rue Madeleine, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.43.49.**

Vds C64 + lect. disk (1541) + nbs disk (last Ninia I, II + Barbariani, II+ Ghos T'n Gobliw+ ...) + 2 joy : 2 000 F. **Vincent KALB, 12, rue des Tilleuls, 67150 Daubensand. Tél. : 88.98.46.17.**

Vds C128 + drive 1570 + lect. K7 + nbx jx + K7 + disc + 2 joys + câbles, manuels + Tilts. Px : 2 000 F à déb. **Olivier REYNAUD, 15, route de Lyon, 69740 Genas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds C64 (new) : 700 F, 1541 (new) : 800 F, Power cart : 170 F, expert cart. : 300 F, Piano colortone : 250 F, disk 4 F. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds C64 + drive 1541 + lect. K7 livres jx dont FS2 simul. de vol le tt : 2 300 F. **Émeric LEBLIM, 57, allée Linne, Village de la Vielle, 76230 Bois Guillaume. Tél. : 35.61.76.70.**

Vds pour Amiga cart. action replay 1 1/2 TBE + manuel frçs : 480 F (affaire ! ! !). **Sébastien PERROT, C.P. 409, 2501 Bienne (Suisse) Tél. : 32.42.40.96.**

C64 new + joyst. + nbrx jx et util. + livres + mag. + p. Périt. + lK7 le tt à un px extra. A discuter. **Nader JEBALI, 32, rue de la Mertzan, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.42.53.93.**

Vds pour C64 état neuf : lect. disk 1541 + nbrx jx : 500 F + imp. MPS 803 + Progr util. : 500 F. **Rodolphe NESTI, 14, rue Belle-vue, 54610 Nomen. Tél. : 83.31.48.41.**

Vds Amiga 500 + ext. + man. + 180 disk gar. d'un an, 4 000 F à déb. **Jérôme BONNAL, Groupe Scolaire de Saint-Mard, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 60.03.37.76.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + périt. + joy + nbx jx ss gar., TBE : 4 500 F. **Krim BENNACER, 1, av. Anna de Noailles, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.88.59.**

Vds Amiga 500 + péri. + souris + joy + bte rgt + manuels + mags + 30 orig. (Beast 2, Tvsports, Budokan) + 50 disk : 2 800 F. **Daniel DUCHESNE, 48, rue Octave Bonnel, 27110 Le Neubourg. Tél. : 32.35.47.40.**

Vds jx Amiga 500. Env. 1 tbr pour la rép. Ch. captive et cadaver + notice. poss. d'éch. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort.**

Vds Amiga 500 + très nbx jx dont Beast I et II Kick Off I et II 15 mois de gar. encore, px : 4 400 F, Manuel OBSTANCIAS, Résidence Bernard Palissy, bât. de Bois Marseille. **91.93.68.75.**

Vds A500 + Freeboot + lect. ext. 5 1/4 + joy + péri. + tapis + cache + 3 bts rgmts + 200 disks : 4 900 F. Tél. : Jean-Luc LAGACHE, 1, rue Rabelais, 62220 Caruin. Tél. : 21.37.35.54.

Vds jx C64 K7 poss. qq nouv. (Beach volley Italy 90 secret agent...) px sympas, liste sur dem. **Christophe TALLEUX, 11, rue du Mont Saint-Jean, 27170 Beaumont-Le-Roger. Tél. : 32.45.21.42.**

Vds C64 + lect disc. 1541 et K7 + impr. 801 + 33 jx + 2 joy + bte rgt. disc le tt 3 500 F ou à déb. **Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 St-Venant. Tél. : 21.27.38.63.**

Urgent vds C64 + 1541 II + 530 + très nbrx disks + power cartridge + câble ... etc... le tt pour 2 500 F. **Manuel RIBEIRO, 1, allée des Iris, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.13.18.**

Vds Amiga 500 + souris + joy + jx + log. Amiga + util. + câble péri.= 2 900 F. Avec mon. : 3 800 F. **Sébastien LAUBIGNAT, 3, rue du Couchant, 44700 Orvault (Nantes). Tél. : 40.89.33.28.**

Vds jx orig. pour Amiga (100 F pce) : Tennis Cup, unaeal, grd px cir, Italy 90, F16, F29, Kickoff II. **Olivier FONTAINE, 264 av., Roger Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.70.37.**

Vds C64 + 1541 + joys + jx le tt cédé pour 1 000 F. **Cyril HASARD, 8, av. de Sévigny, 94450 Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.79.69 le week-end.**

Vds jx orig. pour Amiga 500. **Roger LAMBEZ, 19, av. du Chateau, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.83.85.**

Vds Amiga 500 + écran 084 Commodor + 2 joys + 20 jx + disk dur A 590 ach. en janvier 90 : 4 500 F. **Éric NOIRARD, 1721, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.59.40.44.**

Vds C128 + 1570 + lect K7 + 270 D7 + 2 joys + livres + péri. Nancy-Région. Faire offre : 2 500 F. **Fabrice COLIN, 17, av. J.-B.-Diedler, 54540 Badonviller. Tél. : 83.42.14.43.**

Amiga 500 vds orig. de Loom (en français) et Unreal, (bte, notice, etc.) 150 F chaque. (Port compris). **Michel SANTIAGO, Mas de Boulle, 07150 Vallon)Pont-D'Arc. Tél. : 75.37.11.68.**

Vds lect. ext. 3 1/2 pour Amiga px intéres. W.E. **Sébastien PINAULT, 15, rue du Quincerot, 21500 MONTBARD. Tél. : 80.92.07.60.**

Vds exten. 2 Mo pour Amiga 2000 très peu servi Etewdable 8 Mo : 1 500 F le W.E. uniq. **François CHANCRIN, 1, rue Benoît Malon, 42300 Roanne. Tél. : 77.67.58.55.**

Vds Logiciels origi. pour Amiga Loom, explora 3, Populous, Dragon's Lair, Dpaint 2 ... + 50 en tt. **Serge COCHET, 5, rue Bellevue, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.19.66.**

Vds kisk dur 20 Mo pr Amiga 500 avec câbles et docs. : px 2 500 F ext. mémo 512ko + horl. : 400 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue St-Denis, 95110 Sannois.(16-1) 34.11.39.57.**

A 500 + lect. 3 1/2 + joy + souris + nbrx jx. Val. : 4 380 F, cédé à : 2 990 F. En option péri. : 150 F. **Olivier LIGOT, 25, rue du Fort, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.42.28.57.**

Vds A500 + orig. joy, souris, état neuf, val. : 5 500 F, cédé 3 000 F. Vds aussi Adam + impri. + logs. : 1 000 F. **Laurent BRETONNIÈRE, 78 bis, av. Albert 1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.**

Vds Amiga 500 + ext 512K + lect disks + horl. (avec ext) + moni. coul. 1084S + 50 disks (gar. 5 mois) : 7 000 F. **Nohamed El Fakir, 8, av Gambetta, 46200 Souillac. Tél. : 65.32.65.60.**

Vds A500 + mon. 1084S + souris + joys + 20 jx + revues, gar. jusqu'au 09/01 : 4 000 F. **Franck FELIX, 1, Clos de la Sergenterie, 27620 Gasny. Tél. : 32.52.94.23.**

Amiga orig. Falcon + 12 F29 Midwinter F19 imperiun 688 Attack Sob rock star 130 F dispo IBM PC aussi. **Thierry MAZERI, Bt. A6, rés. Bellevue, 35, av Philippe Solari, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

Attention ! vds digital de son de haute qlté utilis. avec tt les Softs existant pour 250 F. **Olivier CELERIER, 43, route de Meyzieux, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds Commodore 128 + lect K7 + lect disk + nb jx + notice TBE le tt : 2 200 F. **Alexandre PAPULI, 78, place de l'Hôtel de Ville, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.28.04.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + A501 + drive ext. + joys + souris. Le tt ou séparé à dab. **Franck JOURNÉe, 514, les ITerres vidées, 88220 Xertigny. Tél. : 29.30.15.73.**

Vds news sur C64 px modeste dem. liste. Vds jx sur A500 dem. liste rép. ass. 100 %. **Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Amiga vds orig. F29 Retaliator + Cadeau : 200 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle Commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46.**

Vds Amiga 500 + drive ext. + nbx logiciel + docs. BE, 3 500 F. **Antonio SARGENTO Antonio, 5, rue de la Saïda, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.44.61.**

Vds Amiga 500 (Gar.) + mon. coul. Philips + ext. 512 Ko + joys + utili. + jx + revues : 5 500 F. **Philippe MOUTTE, 46, rte de Dourdan, 91470 Angervilliers. Tél. : (16-1) 64.59.09.67.**

Vds C64N mon. coul. 260 jx : 2 000 F, lect. K7 + DK + Power catridge TBE embal. orig. **Jean-Pierre GRARD, 3, rue Louis Armand, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51.**

Vds Amiga 2000 + carte XT + 1 joy : TBE gar. 3 mois : 3 500 F à déb. Ach. tt jx. Urgent. **Pascal DELIOT, 7, rue des vignes, 91410 DOURDAN. Tél. : (16-1) 64.59.61.04.**

Uargh ! Amiga et PC : nous sommes là pr t'aider ! 100 %, rapide, pas chers ! fournis-toi chez les meilleurs ! **Storm THE FUCKING BEST, Po Box 27, L-3801 Schifflange, Luxembourg. Tél. : + 59.40.14.**

Vds orig. pour C64. Liste sur dem. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Védrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.**

AMIGA

Vds C64 + 1541 + lect K7 + 100 jx + joy + formation Basic + Geos. px : 2 000 F. **Thierry CHIRINIAN, 33, rue des Roses, 69500 Bron. Tél. : 78.41.02.16.**

Vds A 500 + ext. mém. + mon. coul. 1084 + log. DP + nbx log., sous garantie 1 an, px : 6 000 F. **Emmanuel ALBANO, 12, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.28.51 (ap. 18 h 30).**

Vds jx sur Amiga et Amstrad. Cherche contacts sur Amiga. Vds DMP 2160 Amstrad : 850 F. Éch. jx NEC. **Éric GUERBERT, 8, rue de la Clairière, 77380 Combs-La-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.82.00.**

Powermongerber + Battle-Britain + Populos + P. Land + F29 + Kick Off II + Tennis Cup + Dbl Dragon II : origs : 1 000 F le tout. **Bernard LEFEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds pour Amiga, 20 jx origin. + 2 joysticks : 100 F, un ou 1 100 F le tout. **Erwan KARREN, 6, rue du Parc-Le-Breuil, 27930 Miserey. Tél. : 32.67.49.92.**

Vds A 500 + lect. ext. + nbx prgs (1 an de garantie) : 3 200 F (cause achat A 2000). **48.36.76.51.**

Urgent vend Amiga 1000 + mon. coul. + ext. mém. 1 1/5 Mo + DD 30 Mo + Drive ext. + Digiview – 1 5000 F à déb. Tél. : Bruno KASPAZAK, 45, rue Pierre-Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.

Vds A 500 + coul. 1084S + souris + nbx jx et util. 3 900 F. Vds aussi imp. LX 800 : 1 000 F. Le tout en Parf. état. **Émmanuel BIARD, 32, rue Jean-Jaurès, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.75.81.**

Vds pour Amiga, mon. coul. + ext. 512 K, px : 1 600 F. **Marc FICHTENBERG, 15, ter Av. Brézin, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.98.20.**

vds A 500 1 Meg. + Modem neuf. Vds C128 D + Oscar + jx. Vds 3 cons. + cartouches, CBS Hanimex. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. du Gal-de-Gaulle, bt. E12, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.24.49.**

Vds lecteur 5 1/4 pour A 500 et PC1. neuf : 1 350 F, vendu : 800 F. Master Sound : 200 F + originaux. **Franck PASQUALE, 78, bd Émille-Zola, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.05.28.**

Vends jx pour Amiga. Envoyer timbre et 1 disq pour liste. Recherche Horse Racing de Mindcape et W. Édition. **Cyril BARTHÉLÉMY, 52, rue Marius Piant, 54520 Laxou.**

Vds nbreux jx et utiliaires sur Amiga, PC et Atari ST + Échange jx et utils. Amiga. Env. liste ou tél. **Olivier GAILLOT, 3, Impasse Gantz, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.24.85.**

Vds C64 + 1541 + lect K7 + power cart. + 100 jx + bte rangt. + 2 joys + Péritel + docs : 1 800 F. **Christophe TAILLEFER, 79, rue de Stalingrad, 78500 Sartrouville.**

Vds A500 + 1084 + souris + 2 joys + 4 000 F + log. (GFA Basic 3, 042, B. Squadron, Indy 500...), état neuf : 5 500 F le tout. Tél. : Sébastien BRIZARD, La Thibaudière de Saivres, 79400 Saint-Maixent. Tél. : 49.05.64.38.

Vds A500 + A501 + 1 drive + TV + autres. A débattre ou éch. contre PC 3 1/2 + ext. **Willy BOISAUBERT, 29, bd Branly, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.65.69.**

Vends jx pour A 500. liste sur demande rep. ass. (Possède Tortues Ninja-Robocop II... etc.). **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vd A 2000 + 1084 + LC 10 + lect. 3 1/2 ext. + lect. 5 1/4 + carte AT – PC + nbrx langages et jx + 2 manettes TBE 10 000 F. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Étienne Marcel, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.45.84.**

Vds C64 + 1541 + monit. coul. 1802 + Expert Catridge Trilogic + joys. + jx + cadeau. Rég. Paris. **(16-1) 34.85.29.80.**

Vds C64 + lect. disks 1541 + imp. 80 colones + nbrx logs (util., jeux) + docs le tout en TBE : 1 890 F ! ! . Tél. : Sylvain GAY, Le moulin de France, Avenue Paradis, St Roch, 13500 Martigues. Tél. : 42.42.00.59.

A 500 + Mon. coul. + lect. ext. + imp. star + jx + ut. + btes rgts + rev. : 6 000 F. **Pascal. Tél. : (16-1) 48.20.69.61 av 21 h.**

Vds pour 464 interf. Hacker peu servi : 200 F + livre lang. machine (M.A.) : 6 of. Pour Mintendo Excitebike : 130 F. **Xavier JANC, Rue Boëtte, 59440 Marbaix. Tél. : 27.59.43.01.**

Vds A500 + ext 512K, A501 + lect. ext. + TV coul. 36CM, Télécom + Joy + jx + revues. **Thierry RAVIAT, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.60.86.**

Indianapolis 500 pour Amiga en original ainsi que Populous ; 3 Stooges ; Powerdrome. A part. de 50 F pièce ! Fou, Non ? **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Étienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Vds Vidi Amiga + Vidi chrome 1 500 F. Vds disks vierges (5 F p. ou 45 F les 10). Achète originaux Amiga bas prix TBE. **Yann ARSÈNE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'ARBRET. Tél. : 21.48.28.29.**

Vds ou Échange pour A500 : Maupiti Island, Falcon, Prince of Persia, cherche Star Trek5-The Immortal. **Jean-Noël LANOUGADÈRE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds C64 + 2 lect. K7 + mon. coul. + nbx jx orig. + livres util. le tout pour 1 200 F. **Willy JOSEPH, 2, av. Anna de Noailles, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.15.63.**

Vds jx Amiga entre 80 t 140 F. Awesome, Robocop 2, Tennis Cup etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3 bld. des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + 2 quick joy 3 + nbx jx + manuels : 1 800 F. **Philippe GUETTIER, 16, rue Princesse, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.36.08.**

Vends originaux Amiga (nombreuses nouveautées) + trait. de texte et Util. Vidéo. **Laurent. Tél. : 48.35.14.06.**

Affaire ! vds A 500 + monit. + qqs jx + disks + 2 joy. Le tout en TBE : 4 700 F (Nord uniquement). **Jean-Noël ROFFIAEW, 91, av. du Pont rouge, 59440 Avesne/Helpe. Tél. : 27.61.13.08.**

Vds uniquement : jeux, util., demos, etc.. sur C64. **Fred Soft VIRIOT, 9, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**

Vds C64 + lecteur disk + nbs disks + Docs + 1 joys. : le tout 1 500 F. **Laurent BORRI, 4, rue du Général-Ganeval, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.32.11, poste 491.**

Vds jeux sur C64 et sur A500. **Christophe ALCESILAS, 7, rue la Forge,59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds A500 1M + mon. + 1 lecteur + Star LC 24-10 + 2 joys + acc. + livres + originaux : 8 500 F possible vte. sép. **Thomas MERY, 175, rue du Fg. Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.23.08.40.**

Vds A 500 en parfait état + joy, jeux et mags., tapis souris le tout 2 000 F à saisir. **Fabien BARTOLI, av. du Gapeaules-Tourettes, 83210 Sollies – Toucas. Tél. : 94.28.72.42.**

Vds K7 C64 (Kick Off, Speedball, Rick Dangerous, etc.) liste contre enveloppe timbrée. **Pascal PETIT, 7, rue du Poitou, 62320 Drocourt.**

Vds jeux pour Amiga. **Jérôme ou Laurent BOSC, 18B, av du Chemin de Fer, 78480 Verneuil. Tél. : (16-1) 39.65.60.79.**

Vds A500 + mon. coul. + jeux + util. + 2 joy + souris + tapis px 5 500 F. **Gilles LEBON, 5 Square Debussy, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.14.59.**

Vds A 500 + 1 joy + souris + Péritel + 100 disks (jeux, util.), excellent état (nov. 89), 3 000 F. à débattre. **Christophe BRIDOUX, 2A, rue du 19 mars 1962, 59233 Maing. Tél. : 27.24.52.50 (soir).**

Vds C64 + lect disk + disks + 2 joyst. le tout pour : 2 500 F. **Raphaël WILHELM, 8, rue de la Victoire, 67620 Soufflenheim. Tél. : 88.86.69.54.**

Vds orig. (F29 Retaliator, 180 F, Lotus Esprit... 150 F ; 3D Pool, 150 F ; Wings 1 M 180 F). **Michel BARNEZET, 410, cours Émile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.39.76.**

Vds C64 + lect. K7 + 2 jx (Batman On Court Tennis) + impim. MPS 801 + monit. mono : 2 300 F. **Spartacus LEPIDAS, 12, rue du Lunain, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.77.08.**

Vds news et Oldies Amiga. **Émmanuel. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds A 500 + ext. 1 Mo + 2 joys. + tapis + jeux + lecteur ext. digital. 4 100 F. **J.-Marc VANECHY, 92110 Clichy la Garenne. Tél. : Tél. : (16-1) 47.31.76.11. ap. 19 h.**

Vds jx A 500 (Falcon Indy 500, Sim City etc.) 150 F chac. **Jean-Jacques PENOT, 81, rue du Dessous des Berges, 75013. Tél. : (16-1) 45.84.66.54.**

Ch. contacts Amiga. Possède jx. Vds coms Mintendo + 2 jeux 900 F TBE. Vds Attari S20ST. **Sébastien BOURDON, 9, rue des Marais, 83520 Roquebrune-sur-Argens. Tél. : 94.45.79.03.**

vds nbx jx orig. sur C64. Wargames/Stratégie/Arcades. **Joël LAGAUDE, 1, Square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 + ext. 512 K + nbx jx + 2 joy. + livres sous garantie : 6 000 F. **°mmanuel ALBANO, 12, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.28.51. ap. 19 h.**

Vds A 500 (garantie 2 ans) + ext. 512 Ko + joy + jx et util. prix : 3 600 F à débattre. **Michel BARRAUD, 47, rue de Paris , logement 078, Épinay/S. Tél. : (16-1) 48.26.93.08.**

Cause A2000, vends A500 + ext. 1 1/5 Mo + bible + truc et astuce + langage machine : 4 700 F. **Philippe LLOMBART, 516° Rt. Quartier Fabvier, 54201 Toul-écrouves. Tél. : 83.43.01.31 de 8 h à 17 h, poste 400, le soir 83.43.49.86.**

Vds et échange jeux sur A 500. Recherche contact sur Bruay et les environs n'hésitez pas. **Rudy Langlet, 22, rue des Saules Résidence du Moulin, 62700 Labuissière. Tél. : 21.53.23.50.**

Vds Unreal pour Amiga, px 250 F. Neuf, jamais servi. **Nicolas VÉRITÉ, 1, av Michel de l'Hospital, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.26.54.**

Pour A 2000, vds carte pass. xt. + lect. 5 1/4 logs. PC et orig. sur Amiga. Demandez liste (1 500 F). **Daniel SAVER, 24, rue Kageneck, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.23.23.19.**

Vds jx C64, K7, QQ jx (Satan, Great Courts, Hard Wwrinin). Réponse assurée. **Christophe JALLEUX, 11, rue du Mont Saint-Jean, 27170 Beaumont-Le-Roger. Tél. : 32.45.21.42.**

Starterkit (Amiga) + jeux + 4 joys + docs + monit. coul. 1084 + boîte rang. prix : 4 500 F. **Mallory VOULOIR, 1, place de Grand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.**

Vds C 128 + monit. mono. + lect. disq + lect. K7 + disq + revues + K7, le tout 2 000 F. **Philippe ALLAIRE, 18, rue de la Chataigneraie la Chapelle des Fougeretz, 35520 Mélesse. Tél. : 99.66.56.91.**

Vds nbx log. sur Amiga Poss. Échange. rep. ass. **Rachid CHEKAUIL, 1, allée Henri-Wallon, 95100 Argenteuil.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 + nb jx + 1 joys. px 4 500 F. **François FEDONI, 3, impasse Sesquez, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.53.45.**

Vds pour A 2000 : disque dur 84 MB avec contr./22 MS. encore sous garantie : 1 300 F ; modem HST à voir. **Rafal HYS, Florimont 6, 3962 Montana, Suisse. Fax : ++41 27419501. BBS : ++41 27 401006. Tél. : 27.41.72.59.**

Vds : carte Xt + drive 5 1/4 pour A2000 ; A500 + 512 Ko + Switch DFO/DF1. Px à débattre. **Jean-Bernard GRASSET, 10, rue de la Forêt, 18340 LEVET. Tél. : 48.25.37.72.**

Vends A 500 1 méga + 2e lect. disq. + Hologe + mon. cbul. 1084S + 50 disks : 7 000 F. **Mohamed EL FAKIR, 8, av Gambetta, 46200 Souillac. Tél. : 65.32.65.60.**

Vds A 500 + mon. coul. Phillips CM 8501 + nbx jx + 2 joy (Cobra) + livres le tout : 4 200 F TBE. **Gérald PRINS, 4, rue du Dr Schweitzer, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.07.86.**

Vds ! A 500 + lect. ext. 3 1/2 + ext. mémoire + joy. Cobra + nbx jx + prise périt. + monit. prix : 5 000 F à débat. **David CAO, 62, rue de Clichy, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.35.99.**

Vds jx sur C64, orig. sur disquettes et C64 complet avec lecteur de disq. **Bertrand CATY, 1, rue des Bazennes, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.98.67.**

Sierra sur Amiga. Vends ou éch. KQ (250 F) et CB (300 F) contre HQ ou conq. of Camelot. État neuf. **Thierry BONFILS, 71, passage d'Alembert, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.71.32.**

Vds jx Amiga : Tennis Cup, 100 F + Kick Off 2, 100 F + Battle of Britain 120 F. tous en TBE. Port payé. **Sébastien DURAND, 19, rue des Jonquilles, 72650 La Milesse. Tél. : 43.25.38.78.**

Vends C64 + lect de disk + monit. mono + disks + power cartridge (sans joy) 1700 F. **Mathieu TOUGNE, 3, rue Maurice Thorez, 93220 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.58.90.**

Vends A500 + lecteur ext. + 2 joy + jeux + disk + boîte de disk + garantie + souris + boîte etc. le tout 4 000 F. **Philippe VIEY, 1, bd de Belleville,75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.67.48.**

Vds A 500 + ext. mém. + 2 joy + 3 boîtiers + disqs + nbrx tilt cause : achat A 2000 prix 3 800 F. **Gaël STOLL, 6, rue de Paris, Saint-Witz, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.68.21.08.**

Vds pour Amiga : Amos, Galdregon, La Menace, Ultimate Golf, Drakkhen. ST : GFA 3.00 + livres, Stos, Zac, DM, Dotc, etc... **Patrice ROUSSET, 13, rue de Savonnière, bât. B2, 28230 Épernon. Tél. : 37.32.60.66.**

Pour Amiga disquettes. boîtes. lots de 3 joystick 190 F. Revues. **Didier LAMARRE, 2, rue Maryse Bastié, 27120 Pacy-Sur-Eure. Tél. : 32.36.95.94.**

PC

PC AT 16 Mhz EGA coul. DD 40 Mo lect. 5 1/2 et 3 1/2 (1,2 Mo et 720Ko) + Windows 2 + jx et utili. le tout : 9 000 F. **Cédric JANSSENS, 2, rue des Marronniers, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.72.07.**

Vds PC 1512 coul. avec 2 lect. 5 1/4 + souris + MS-DOS + int. PC + 4 jx. TBE : 4 900 F. **Marie-Laure MIGOT, 261, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.24.36 (après 19 h).**

Vds Philips VG 5000 + 2 man. + transfo. + jx + câble péri. Px : 200 F. **Jean-Philippe RIEUTORT. Tél. : 48.92.08.21 (après 17 h 30).**

Vds pour pc : unité Pascal pour gérer le VGA 256 coul. + la demo. et doc. et util. etc... **Éric LECLERCQ, Les Grandes Varennes, 21490 CLENAY. Tél. : 80.23.20.55.**

Vds PC AT 286 16 MHz VGA coul. Harddisk 40 Mo + 3,5 1,44 Mo + 5 1/4, 1,2Mo + orig. le tt pour 7 000 F gar. 1 an. **David DELAUNE David, 17, rue de l'église, 80170 Wiencourt l'équipée. Tél. : 22.42.35.35.**

Vds ou éch. orig. PC poss. : F19, F16, Midwinter, Inby 3 etc. Rech. tt origin. Sierra ou line. tt format. **Karel ROLLAND, 22, rue Pierre-Baratin, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.36.50.**

Vds PC-XT 640Ko + DD 20 Mo + 5 1/4 + Hercules + multi I/0 + (série + clock + ...) + paral. + souris : 6 000 F. **Philippe BOUTON, 4, rue Anatole-France, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.86.42.51 (le W.E.).**

Vds PC 1512 2 lect. DD 30 Mo Ram 640 Ko + souris + impr. citizen 120 D + charg. de feuilles + joys... : 1 0 000 F. **Olivier KURZWEG, 25, rue Victor-Hugo, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.06.40.**

Vds PC 1640 ECD HD 20 Mo + lect. 5 1/4 + 1 lect. ext. 3 1/2 + copro. 8087 – 8 + carte Mo dem. + joy + imp. + logi. : 9 990 F. **Éric DERONDELLE, 2, rue Vauconsant, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.19.90.**

Vds PC 1512 DD coul. avec souris + nbx logiciel, doc. et bte de rgt. **Johann VAN AERDEN, Les Vrinières, 61600 La Ferté-Macé. Tél. : 33.37.04.82.**

Vds jx PC 3 1/2 VGA : Lomm (Adlib), Xenon2, Thunderstrike, Monkey Island (Adlib), Voyag. temps : 100 F. **Jean-Francis RÉGNAULT, 1, rue Jean-Dey, 51520 La Veuve.**

Vds IBM PC mon. mono., clavier Azerty nbrx prog. 1 000 F cause départ. **Marcel CHATENET, 45, rue des Lévrier, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.84.08.46.**

Vds lect. pour PC 2000 ext. 5 1/4 état neuf px : 900 F. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.24.**

Vds sur PC gryzor : 50, robocop. : 100, heroes of the lance : 100 F le tt en 5 1/4 et les 3 jx : 200 F. **Gaëtan MARCELIN, 3, rue du Duc de Cunberland. Tél. : 90.89.53.02.**

Stoop ! vds jx origi. PC et compat. 100 F, 400 : 5 jx récents TBE. Vds TO7 70 4 jx inanh. **Frédéric RUBY, 67, rue Christian Lacouture, 69500 Bron. Tél. : 78.41.12.36.**

Vds jx origi. (Targhan, Dragon, Indi...), Adapt. PC 1512 TV. Ech. news sur PC 5 1/4 env. liste, sérieux. **Philippe GORGUEIRA, 111, rue Danielle-Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.74.13.**

Vds jx PC 3 5, 40 A95F dont : BLD., mon., Zenz, drag. ninja, bat. Chess, capt. BLD., rick dang. db. Dragon, 20 MBI. **François POITOU, 20, rue de la Reynie, 75004 Paris. (16-1) 48.87.30.31.**

Vds PC 1640 mon. HD 20 Mo Floppy 5 1/4 nbx logi. et doc. opt. impr. et mble micro. Le tt : 7 000 F. Tél. : Jean-Marc ORGEL, 3, rue de la Tour, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.52.36.91.

Vds PC 1512 DD coul. + int Grac. PC + souris + impr. DMP. 3160 + joy + carte + phaser + nbx jx + bte de rgt. **Denis COUVAL, 16, rue des Limons, 77450 Conde Ste-Libiaire. Tél. : (16-1) 60.04.44.11.**

Vds port. compatible PC compaq l.t.e. 286 + disk dur 20 Mo + housse + gar. 2 ans, état neuf : 20 000 F. **David GOUTTENEGRE, 3, rue du Bac, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.15.17.**

Vds IBM PS2 M31 AT 286 Ram 1 Mo dd. 30 Mo l.d. 3 1/2 md. écran coul. VGA neuf ss gar. 1 an, px : 13 000 F. **Laurent FRITE, 15, rue Mansart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.45.53.**

Vds compatible PC 640 Ko, lect. 5 1/4 + mon. coul. + joys+ souris + manuels + log. Px à déb. **Freddy RATHOVIN, 41, rte des Vignes, 78270 Bonnières. Tél. : (16-1) 30.93.13.03.**

PC 3 1/2, 5 1/4, vds Bobmorane, Roadwar, Armorik, Destroyer, etc. 120 F et Gunship, Zak, outrun, 160 F. **Michel ROUGEMONT, 6, av. des Belges, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.39.96.**

Vds PC Philips NNS TC 100 compatible IBM 512 Ko, 2 drives 3 5, monit. coul. jx util. val. 12 000 ; cédé 7 000 F. **Guillaume BERARD, 19, rue des Sablons Bazemont. Tél. : 30.90.84.21.**

Vds orig. de Secret of the Monkey island sur PC 5 1/4. payé : 310 F vendu 200 F parfait état. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : (16-1) 30.35.34.38.**

Vds orig. pour PC : Indi 500 Ghosbusters 2 Italy 90 out run : 100 F un, ou 250 F les 3. **Cyril CHAUVIN, 43, av. du 11 novembre, 36100 Issoudun. Tél. : 54.21.34.37.**

Pour PC (5 1/4) vds jx orig. : F19 (240 F), Gunship (200 F) Simbad (200 F) ou le lot 550 F. ch. cont. (5 14, 3 1/2) s. paris. **Clément CHERVIER, 1, rue Lallier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.26.79.**

Urgent, vds sur PC 5 1/4 orig. : D ; of Crown, Top Secret, etc. 400 F les 8. Vds Maupiti St 170 F. Vos msx 500 F. **Zennaro THIERRY, 53, rue Georges-Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds PC-XT 640 Ko EGA coul. + 2 drives 5 1+4 + souris + nbx jx or. + util. + disks 5 600 F. **Christophe PIQUE, Chemin des Sauzettes, 63170 Aubière. Tél. : 73.26.23.07.**

Vds PC XT 640 Ko disk dur 10 Mo, lect. 5 1/4 écran coul. CGA, 5 500 F. **Patrick Le-Blevenec, 45, rue Pierre Semard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.96.54.42. ap. 18 h.**

Vds orig. pour PC : Larry2 et 3, Manhuwter1 et 2, Police quest2, Gold Rush, etc. 15 jx pour 1 500 F, Yves LE CARDINAL, 29, rue du Général-Leclerc, 95210 Saint-Gratien. **(16-1) 34.17.54.79.**

Vds PC 1640 ECD HD 20 Mo, lect. 5 1/4 + 1 lect. est 3 1/2 + copro. Arith 8087-8 + carte modem + joy + imp. etc. **Éric DERONDELLE, 2, rue Vauconsant, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.19.90.**

Vds pour PC jx en 5 1/4 et 3 1/2 à partir de 100 F. Carte son Adlib 900 F. Rp. **Fabrice LEMOINE, 26, bd J.-J.-Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.92.34.76 ap. 18 h.**

Vds sur PC 5 1/4 : Loom 175 F Lastninja 2 : 125 F fétiche Maya : 125 F, Beverlynill cop : 150 F Bard Tale 1 50 F. Salut ! . **Christophe BIET, 10, bd Aristide Briand 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.23.94.**

Vds PC AT 286 Speed : 16 Mh Flo. d : 5 1/4 (1, 2MG) + harddisk 40 Mo + écran NGA, multi-Synchro (SS. Gar.) 8 700 F (à déb.). **Michael ESPINOUS, 203/2, rue de la Communauté urbaine, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.76.18.**

PC : vds disk dur 40 Mo/28 ms. format 3 1/2, demi-hauteur, neuf jamais servi. 09/90, urgent. Px : 2 000 F (IDE). **Laurent PEROT, 6, place de Vendée, 91430 Igny (près de Massy-Palaiseau) ap. 18 h 30. Tél. : (16-1) 69.41.11.20.**

Vds jx pour PC en 5 1/4 (orig. : not.) : Dbl. Dragon (95 F), Bob Morane Jungle (75 F), Zombi (75 F), Iznogoud (79 F), L.P.D. vent n° 2 (79 F) échelon (39 F). **Davy CLOUET, Beaucourt, Mauves-sur-Loire, 44470 Carquefou. Tél. : 40.25.55.40.**

Vds Legend of Faerghail sur PC 200 F. **Hugo TERELLE, 41, rue de Mons, 7120 Estinnes-au-Val (Belgique). Tél. : 064/34.06.57.**

Vds jx PC 3, SP : ultimag, voyag. TPS, Monk. Island, Loom, WingCDR (tt Adlib !), et xenon2, Thunderstrike : 150 F. **Jean-Francis REGNAULT, 1, rue Jean Dey, 51520 La Veuve.**

Vds PC 1512 dd. coul. CGA 2 lect. + mon. n'a presque jamais servi plein de jx (8 000) à déb. Tél. : Nicolas ZLOTOWSKI, 76, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.84.97.

Vds jx pour PC 5 1/4. Liste. **Frédéric GERUM, 6, rue des Ursulines, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.80.55.**

Vds PC 1512 (souris) + jx orig. (val. 950 F) + logiciels de travail + imp. DMP 3000 le tt 3 500 F. **Joseph HABBAD, 11, av Pierre-Koenig, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.48.11.**

Vds jx sur PC (orig.) px : entre 100 F et 200 F. Tél. aux h. de rep. **Christophe GIORDANI, École des Salines II, Av. Maréchal Juin, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.34.42.**

Vds pc 1512 SD monoch. + souris + joy + nbx logs + manuels TBE, px : 3 500 F. Écrire rép. ass. **Jean-Christophe RAMOS, 22, allée Georges Péretti, 13100 St-Europe-aix-en-provence.**

Epson PC AX2 DD 20Mo Floppy 5 %. Écran hercule + Windows + FW + T-Pascal 7 500 F à déb. **Fabrice GACHADOAT, 7, rue de Bernes, 95820 Bruyères-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.70.03.72.**

Vds Matériels neufs PC – AT à partir de 4 990 HT Nu et impr. à partir de 19 h sur Paris seule. **François TONIC, 16, rue Chantereau, 51630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

Vds PC IBM, 640 Ko, disk dur, drive 5 1/4, écran coul., carte joyst. nbx, log. jx orig. impr. **Guillaume THEBAULT, 29, rue du Pont, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.94.40.**

Vds PC 1512 dd coul. + nb jx (grd px Italy 90) + éduc. + manuel d'util. PC 6 900 F. **Erwan BRIAND, L'Hermitière, 35230 Orgères. Tél. : 99.42.30.88.**

Vds PC Tandy 1000 ex. 16 coul. 1 lect. 5 1/4 256 Ko + mon. coul. cause db. emploie TBE, 4800 F à déb. **Siegfried BERTHAULT, 62, rue des Etannets, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.93.62.**

Vds NCR PC 41 640 Ko disk dur 10 Mo CGA DOS 3.3.0 nbx jx + util. **Guillaume AUBREE, 38, av. Pasteur, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.05.22.**

Vds PC 1512 DD mono + souris + joy + housse + 30 disks + revues le tt TBE ds embal. d'orig. : 5 000 F. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy Longeville les Metz, 57050 Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Vds Indy 500 175 F + Wasteland 150 F + Curse of the Azur bon 150 F + Stare Light 2 150 F + Budokan 200 F (PC). **Roland PRADALIER, 14, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.72.97.**

Vds IBM PS/2 Modèle 25, Intel. 8086, 6Mhz, 512K ram, DD 20 Mo, MCGA, Coul. souris IBM, lect. 3 1/2. tt : 8 000 F. **Paul KONISKI, 126, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.02.12.**

Vds imp. 120 D : 950 F. Vds pour CPC lect. 5 1/4 + disks + mag. : 100 F, 7 livres : 600 F, I Long LOUI, 27, rue Général de Gaulle, 77000 Melun. **(16-1) 64.52.16.94.**

Vds Commodore PC 10 III (5 1/4 et 3 1/2) + Clav. 102 T + écran Hercules + 15 prog., bte rgt (dans am.). Tél. : Marius GOLETTO, La Ribassiero, Bloc D2, 8, Chemin du Lac, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.09.12.19.

THOMSON

Vds K7 pour Mo/To Thoms. (40 titres) 25 F le jx, 35 F la compil. **Benoit ROLAND, 170, rue Pelleport, 75020 Tél. : (16-1) 47.97.36.59.**

Vds disk pour T08 (Bob Winner-Yie ar Kung F4, Ranger3, Brain, Power etc... : 30 F PC. **Jean-Marc HERMANN, 34, rue de la Chenevière, 57320 Menskirch. Tél. : 87.64.92.41.**

Vds bât. et Mind winter pour ST et nbrx jx pour Thoms. Vd thoms. MO5, 400 F. **Frédéric BEDOUET, 6, rue de la houe, 45380 La Chapelle-St-Mesmin. Tél. : 38.88.26.80.**

Vds TO7, 70 + lect. K7 + 3 K7 + 2 cart. jx Colorpaint + Basic Ste cher jx et util. nbx conseil. px 1 000 F, Merci. **Paul WACHEUX, 5, rue de la Mission Marchand, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.99.30.**

Thomson TO16 PC mon. coul. 512 Ko + simple disk + 119 logs. jx, util., dos, GWBasic : 5 000 F à déb. **Fouad TRABELSI, 9, rue du Globe, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.08.91 ap. 18 h.**

Vds TO9, TO8 + nbses exten. + 50 log. util. + jx orig. Liste sur dem. **Serge JOUARD Serge, 12, avenue Foch, 27000 Évreux. Tél. : 32.38.50.84.**

Vds orig. (K7, disq, cart) et livres pr Thoms. TO-MO : 50 à 100 F pour ass., Logo, Forth, Bas. 128, jx compil. **Olivier AICHE, 53/459, rue Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.87.14.**

Vds TO8 + lect. 3 1/2 + livre prg. Basic + 11 jx orig. : val. 4 000 F, px : 1 900 F. dem « Raphaël » de 6 à 7 h. **Raphël RIQUET, 159, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.76.76.**

Et Salut vds Thomson Coul. TO8 disk + nbx jx : 3 500 F URGENT ! ! ! (Allez Salut les Jeunes). **Sébastien PORTRAT, 322, chemin de la Costière, 0600 Nice. Tél. : 93.97.35.99.**

Vds TO8D avec 4 joys et nbx jx (Bivouac les Dieux de la Cuisse sortilèges... Val. 6 500 F. Vendu 2 500 F. **Jean-François MASLONKA, 32, pavillon Adler, 62300 Lens.**

Vds TO8D,imprim. 90-055 + rubans, papier, assemb., Colorcalc + nbx log. orig. : 2 900 F. Détail pos. **Daniel BECAME, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.33.99.**

Vds pour Thomson imp. 40 CL Pr 90 – 042 : 300 F. Synthé vocal Cedric-Nathan 200 F ch. cart. Forth + livre cedic - Nath. **Pierre, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds TO8 + lct. K7 + 2 joys + crayon opt. + Guide + RS des As + nbrx jx TBE : 1 500 F. Vds TO7/70. 128Ko TBE : 600 F. **Mickaël SAGOT, 38 bis, rue des Mortiers Zoteux, 62650 Hucqueliers. Tél. : 21.81.92.58.**

Vds MO5 + 2 man. + cray. opt. + lect. K7 + 20 jx BE : 500 F. **Sébastien ZARLI, 27, av Lacassagne Allée II, 69003 Lyon.**

Vds Thomson MO6 + joy + cray. opt. + 21 jx BE + Sega 8 kits + 4 jx état neuf px val. Tél. : Régis MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.

Vds cart. assem. Thom. MO6 neuve + notice : 400 F à déb. Vds K7 Once upon a time (TO7/8/9/9+, MO5/6) : 100 F. **Monique DURE, 5, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 47.02.06.64.**

Vds TO8 TBE jms servi avec Basic d'orig. et mon. coul. px : 700 F, à déb. **Dany ZAVATTIN, 12, rue Bernard-Palissy, 41200 Saint-Étienne. Tél. : 77.34.21.28 ap. 18 h.**

Vds TO8 mon. coul. + lect. 3 1/2 + clavier + cray. opt. + 2 man. + modem + nbrx jx + livres px à déb. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komarov, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.40.71 (à partir de 19 h).**

Vds MO6 écran coul. + impr. + lect. disk 5 1/4 + cray. opt. + joy + jx + tab. + nbx guides cédé : 2 500 F à déb. **Alexandre TANDÉ, 58, rue de la Clairière, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.59.07.**

Vds TO8 état neuf + mon. coul. + doc. 2 000 F. **Christophe DUMONT, 16, rue de Paris, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.86.32.67.**

Vds TO7 + 2 jx livres avec cray. opt. le tt : 500 F à déb. **Laurent MANIVEL, 22, rue Jacques-Martin, 13200 Arles. Tél. : 90.93.04.51.**

Vds Thomson MO5 + 1 man + jx orig. + exten. Quod + lect + manuel px : 2 000 F. **Emmanuel BOSCHIAZZO, 1 av. Raquel-Meller 06230 Villefranche-sur-Mer. Tél. : 93.01.90.59.**

Vds Thomson TO9 + jx 3 500 F. **Christophe ROQUE, 12, chemin des Chataigniers, 91620 La Ville-du-Bois. Tél. : (16-1) 64.49.77.63.**

MO5 + ext. MO5 + cray. opt. + Lep + ext. et man. de jx + impr. pr 90600 + logiciels : 2 000 F le tt. **Michel CIBRARIO, 45, rue de Saint-Omer, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.33.54.**

Vds jx orig. pour MO5 60 F l'un 100 F les dx le tt 1 000 F (plus de 20 jx) avec cadeau (synthé, livres...). **Laurent TROEL, 10, impasse Jacques Brel, 22970 Ploumagoar. Tél. : 96.21.23.85.**

Vds MO5 TBE (peu utilisé) + cray. opt. + log. + lect. K7 + jx + interface man. + livre, le tt : 1 300 F. **Stéphane TREUSCHEL, 3, rue de la Dordogne, 67390 Schoenau. Tél. : 88.85.80.38.**

Vds jx MO6 (sapiens, bivouac, Entropie, etc.) 80 F pce ou MO6 + cray opt. + péri. + livres : 1 000 F. **Sébastien FOURNET, 6, allée de l'Osmonde, 42100 St-Étienne.**

Vds Thomson TO8 coul. lect. disk + 1 joys + revues + 1 jx + manuel lang. machine px : 2 500 F livrsn. **Emmanuel JORRY, 75, av. de Conflans, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.30.56.**

Vds Thomson TO8D + 30 jx orig. + 4 jx éduc. TBE. val. : 4 000 F sacrifié à : 2 990 F ! ! **Olivier TROCHERTE, « Chef Raison » 72560 CHANGÉ. Tél. : 43.40.16.12.**

Vds TO9 + modem + moni. coul. + 300 jx util. BE : 3 500 F à déb. à vte sep. poss. **Fabrice GASNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.**

Vds Thomson TO8D + lect. 3, SP + jx (12 jx : Green Beret) + souris + cray. opt. + joy (3 500 F) px : 1 900 F. **Christophe DELACHAMBRE, 40, rue Émile-Zola Achicourt, 62217 Beaurains. Tél. : 21.51.40.28.**

Vds MO5 cl. Azerty, ext. mus. jx, 2 man. Lect. K7, nbx K7 ; nbx. manuels ; housse ; cray. opt. ; le tt seul, 800 F. **Michaël DUFFOUR, Chemin du Moto-Cross, 32200 Gimont. Tél. : 62.67.86.99.**

Vds pour MO6, jx, en K7 : turbo cup + L'arche du capitaine bloop : 70 F les 2. Frs de port 10 F. **Éric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gieres. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds 20 K7 pour Vcs 2600 : 50 F pce. MO5 + lect. K7 + 20 jx + livres : 280 F. 20 tilt : 150 F. Vds soir et dim. **Frédérick ROUDIL, 6, rue Maurice Ravel, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.49.08.38.**

Attention ! un Amiga dans votre Thomson To ! vds Images hard ou diverses, jeu porno, sons divers : 30 F la disk. **Éric Heurtel, 90, rue du Vernois, 25700 Valentigney. Tél. : 81.37.93.67.**

CONSOLES

Vds SEGA 8 bits + 4 joys + pisto. + 11 jx (Out Run, Wonder-boy in Monsterland, etc...), vendu : 2 100 F. **Maxence BERNARD, 6, rue Jongkind, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.27.30.**

Vds SEGA 8 b. + 6 jx (Wonderboy 1-2, Out Run, SCT Command, Spaceharr, Alex Kid), 12/89 : 800 F, val. : 2 400 F, banlieue si poss. **Erwan LE MERRER, 10, rue Zilina, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.42.62.**

MSX1 48 K + extens. mém. 64 K : 400 F, mon. Philips vert : 400 F, les 700 F : Imp. : 300 F. **René MOUCHEL, 138, rue Salvador-Allendé, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.59.34.**

Vds cons. Nintendo (exc. état) + 2 joys + Super Marion, Slalom : 500 F. Vds jx avec bte et not. (exc. état) : Rygar, Zelada, Link, Fester's Quest, Dragonball, Wizzard'n Warrior, Ghost'n Goblins : 250 F au choix. **Fabrice FERNANDEZ, 17, rue Jeanne-d'Arc, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.33.23. (ap. 18 h & W.E.).**

Vds cons. Megadrive + 14 jx (Streider, Monacogp, Ewat, Dynamiteduke, Moonwalker, Ken, Shinobi) : 3 000 F. **Hoang Tho DIEU, 10, avenue Saint-Rémy, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.21.75.18.**

Pour SEGA lun. 3D + Space Warrior 3D : 430 F, Dble Dragon + Goldenaxe + Basketnightmar : 500 F ou 195 F pce. **Emmanuel VANDENHEND, 6, rue de Saint-simon. Tél. : (16-1) 42.22.26.06. (ap. 17 h).**

Vds cons. Atari Lynx + 4 jx (ss gar. 11 mois) : 1 500 F, Gates of Zendocon, Slime World, Chip's Challeng). **Fabien ANDRÉ, 5, rue Hyacinthe-Dubreuil, 31773 Colomiers.**

Game Boy + Light Boy + 7 jx (13/9/90). Val. : 2 075 F, vendu : 1 500 F (tt ss gar.). **Laurent LY, 6, allée du Plateau des Glières, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.80.55.**

Vds Nintendo 8 bits + 2 man. + joy + robot + zapper + 10 jx (Turtles...) : 2 800 F, à déb. **Mathieu SOUMY, 1, rue Gustave-Flaubert, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.58.92.**

Vds Nintendo TBE + env. 10 jx + pisto. + robot : 2 000 F. Urgent ! **Olivier SMADJA, 70, rue Ernest-Lefèvre, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.19.65.**

Vds jx pour SEGA 8 bits : wonder 3 : 250 F, Wonder 2 : 240 F, Phantas Star 3, Dot. Pst. Fox. : 240 F ou éch. vs nes. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Megadrive fr. + 3 jeux (Shinobi, Rambo 3, Altered Beast : 190 F, of. à déb. **Guillaume SERVANT, 235 cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.32.94.**

Vds cons. SEGA 16 b. fr. + 2 cart. (gar. 10 mois) + TV coul. Brandt téléch. Sép. poss. **Laurent ESNARD, quartier La Migoua, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.29.72.**

SEGA 8 b. : 14 jx (TBE) : 1 500 F, val. : 4 500 F (ss gar.) + 2 man. ou vds jx : 125 F l'1, 14 hits. **Alexandre BAREAU, 185, chemin de Fabron, 06200. Tél. : 93.21.96.51.**

Vds SEGA MS : 500 F + 8 jx (Golden Axe, Dble Dragon, Altered Beast), 20 of : 250 F à déb. ou tt : 2 000 F. **Arnaud SCHMIDT, 18, rue Jean-Mermoz, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.61.63.**

Vds cons. SEGA Megadrive + 4 jx (Golden Axe, Leynos, Tatsujin, Ghouls'n Ghosts). Vendu : 2 500 F, valeur : 3 200 F. **Romuald BRETON, 52, rue Notre-Dame de Lourdes, 54000 Nancy. Tél. : 83.56.79.92.**

Vds cons. Nintendo (TBE, 4/90) + (Simon's Quest). Val. : 1 070 F, cédé : 700 F. **Samuel LAJEANNIERE, 31, rue de Mulhouse, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.90.53.**

Vds cons. SEGA 8 bits avec control stick et 2 pads + auto fire + 8 jx (état neuf). Val. : 3 300 F, vendu : 2 300 F. **Olivier ORAND, 23, rue du Pont Chabrol, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.16.35.**

Vds cons. SEGA (TBE) : 500 F + Hang On et jx à 250 ou 200 F (Golden Axe, Dble Dragon, Altered Beast), TBE. **Arnaud SCHMIDT, 18, rue Jean-Mermoz, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.61.63.**

Vds Nintendo + 11 jx + écran coul. Val. : 6 790 F, vendu : 3 500 F. **Raphaël GUYON, 16, rue René-LEYNAUD, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.78.66.**

Vds ou éch. jx SEGA. **Gabriel GASPAR, 22, rue Bouchardon, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.88.62.**

Vds cons. Lynx + California Games, Blue Lightning, Electrocop : 1 200 F, état neuf, cause : cons. SEGA. **Jérôme DELLA SANTA, 15, bld Helvétique, 1267 Genève (Suisse). Envoi possible ! Tél. : 022/736,78.45.**

Vds cons. Nintendo + robot + zapper + 13 K7 : 3 500 F cause achat Amiga 500 (ss gar., exc. état). **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Général-de-Gaulle, 68440 Harsheim. Tél. : 89.44.70.10.**

Vds cons. SEGA (TBE, ss gar.) : 600 F ou avec 4 jx : 1 000 F. **Lionel RAMET, 40, rue de Lorraine, 59840 Perenchies. Tél. : 20.08.78.60.**

Vds cons. Atari 2600 + 9 jx + transfo + 2 man. Val. : 1 200 F, vendu : 600 F. **Régis VILLET, 106, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.29.28.**

Vds K7 Nintendo (TBE) : Mario Bross I, Zelda I et II entre 200 et 250 F avec not. **Cédric FERRON, 53, rue du Maréchal Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.17.34. (ap. 18 h).**

Vds SEGA + 8 jx, val. : 3 250 F, vds : 1 200 F ou éch. contre Core Grafx. **Franck GIDOIN, 361, rue Paul-Cézanne, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.38.16.**

PC Engine + joypad + superjoy + 6 jx dont : Formation, Soccer, Final, Lap Power, Drift, etc... : 1 700 F. **François DUC, résidence Logirem, bt H2, Lazacjas Debouffan, 13090 Aix-en-Provence.**

Vds SEGA 8 bits + control stick + 10 jx (Shinobi, Vigilante, Out Run, etc...) : 2 000 F. **Jérôme DEVAUX, 194, rue Georges-Pompidou, 59110 La Madeleine.**

Vds SEGA 16 b. + 4 jx + joy (neuf) : 2 100 F. Vds CD ROM NEC DEM. Vds jx SEGA 16 b. et NEC. Dem. liste. **Adel FERJANI, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.**

Vds jx SEGA entre 150 et 200 F : Kenseiden, Out Run, Quartet, Power Strike, etc... **Gaël AGNOLA, 6, impasse des Tilleuls, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.76.47.**

Attention ! Vds cons. Nintendo + Robowarrior + Super Mario 2 + pisto. + Wildgunman (TBE) : 1 600 F. **Nicolas SURE, Le Dime Teilhede, 63460 Combronde. Tél. : 73.63.38.77.**

Vds jx NEC (poss. éch.) + vds sup. joy : 170 F, à déb. + dbleur avec stick. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds Goregrafx (gar. 6 mois) + 4 jx (Ninja Spirit, Pacland, Galaga, Sidearms), état neuf : 1 200 F, à déb. **Philippe CLAPIER, Rés. « Le Mireille », bt 2, 30600 Vauvert. Tél. : 66.88.76.71.**

Vds cons. Nintendo + 2 man. + Mario Bross, Trojan, Kung-Fu : 790 F. **Quentin DUBRAC, 86, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.29.11.**

Formation Soccer sur NEC : 200 F. Atari 520 STF + mon. coul. + souris + joy + env. 20 jx : 4 500 F, à déb. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Putaux-La Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Ach. jx Megadrive fr. : 200 F maxi. **David BRU, Durenque, 12170 Requista. Tél. : 65.67.32.56. (ap. 18 h).**

Vds cons. Nintendo + pisto. + robot Astucesbook + man. adv. + 27 jx. Valeur : 9 000 F, vendu : 2 800 F. **Luis TORRES, 34, rue de la fontaine, 14000. Tél. : 31.85.76.93.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 2 man. + pisto. avec 6 jx. Val. : 3 000 F, vendu : 1 500 F. **Arnaud COHEN-SKALLI, 13, rue des Arbustes, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.56.90.**

Vds cons. Nintendo avec 3 jx (Tortue Ninja, Mario Bros et Wrestle Mania) : 1 500 F. **Cedric FIEVRE, 63, rue Nationale, 33240 Saint-André de Cubzac. Tél. : 57.43.38.79.**

Vds SEGA + 2 man. + 10 jx + 2 joy intégrés + câbles + Handel Control (volant). Valeur : 4 500 F, cédé : 2 500 F. **Vincent GEOFFRAY, 18, place Daont, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.36.78.**

Vds SEGA 450, R-Type : 130 F, Shinobi : 120 F, Wonderboy 2 : 120 F, le 3 : 130 F, Th. Blade : 100 F, Kumfu K. : 100 F, S. Tenn. : 50 F. **Nicolas GERTGEN, 5, Grande Serpentine, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.58.13.36.**

SEGA Vds lunettes + pisto. + 7 jx + 2 man. (1 an) : 1 500 F. **Alex VASSEUR, 15, avenue Bourdonnais, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 45.28.40.35.**

Vds MDrive jap. + BCP jx : 3 000 F, à déb. + cons. NEC + jx : 1 200 F + Lynx + 2 jx : 1 200 F + lect. DDI 1. **Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.**

Vds cons. Nintendo avec 7 jx (Mario 2, Zelda, Castelnavia 2, Ninja Turtles, Gradius 2,...) : 1 800 F. **Benjamin MAGNIN, 65, rue de Paris, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.40.40.**

Vds SEGA 16 bits jap. sans jeu gar. fin nov. : 1 300 F. Port gratuit (TBE). **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds 3 cons. + cart. : 700 F. Vds jx orig. Amiga + C64. Ch. contacts sur C64/128. **Loïc CHARPENTIER, 27, avenue du Général-de-Gaulle, Bt E12, 77210 avon. Tél. : (16-1) 60.72.24.49.**

Vds jx sur Megadrive jap. : Moonwalker : 275 F, Ghouls'n Ghosts : 215 F, Forgotten W. : 250 F, Kujaku 2 : 260 F. **Yann ATTIAS, 17, rue Hondre de Balzac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.05.66.**

Vds sur Megadrive Altered Beast + Alex Kidd : 200 F pce, sur PC : F19 orig. : 200 F, joy Tac1 + carte : 200 F. **Sylvain LE GOURRIEREC, 12, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.47.59.**

Vds 5 jx Megadrive : 1 100 F au lieu de 1 700 F : Ghouls'n Ghost, Gosbuster, etc... Jx jap. **Romain JARRY, 19, route de Collonges, 69450 Saint-Cyr au Mont d'Or. Tél. : (16-1) 78.64.13.79.**

Vds K7 Nintendo gd choix + de 20 K7 (TBE) env. : 200 F. **Maurice ASOYAG, 23, rue du Mail, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.56.36.**

Cons. Nintendo + 3 jx + man. Nes Advantage + Turtles Punch-Out, Track & Field : 900 F. **Grégoire CHAILLOT, 67, rue Nationale, 14220 Saint-Laurent de Condel. Tél. : 31.79.36.37.**

Vds Jx SEGA 8 bits (TBE) : Vigilante, Dble Dragon, Shinobi... : 175 F ! ! ! **Julien DUCOUTUMANY, 85, avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.09.37.**

Vds jeu pour cons. Nintendo, Trojan : 250 F. **David LE DU, 74, route de Clisson, 44200 Nantes. Tél. : 40.34.07.39. (ap. 17 h 30).**

Vds cons. NEC PC-Engine (début mars) + 2 jx + 2 man. + dbleur joy (tt TBE). **Jean-François REBEL 6, avenue Gabriel-Favré, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.23.39.**

Ach. pour NEC Core ts jx pas + de 150 F. Ch. XEI pro. ou XEI avec quintupleur ou sans : 350 F. **Mohand CHAALAL, 83, avenue du Temps Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.**

Vds Megadrive + 5 jx + 2 joys. Vds PC-Engine + 10 jx + 2 joys. Vds Lynx + 4 jx. Vds mon. coul. Atari. Px à déb. **Arnaud SUISSA, 111, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.15.86.**

Vds SEGA pour fadas + le flingue + sa cartouche + Rambo 3 + 9 jx (Rastan, Altered Beast, etc.) : 1 500 F. **Christophe GOMES, 17, avenue Lucien-Clause, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.46.43.**

Vds Megadrive française neuve ss gar. + jeu : 1 250 F + port uniquement par correspondance. **Viet NGUYEN, 16, avenue Ernest-Havet, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Vds cons. Nintendo + 4 joys max. NI5 + 14 jx Link, Cobra..., Dble Drible, Tennis, etc. Vendu : 2 500 F, ach. : 5 500 F. **Tristan LE TERREC, parc des Chutes Lavie, imp. Sylvestre E2, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.18.15.**

Vds SEGA MSP + Raffire + Speedk + pisto. + lun. 3D + Handle Cont + 17 jx (les must). Val. 7 000 F, vds : 3 500 F. **Alexandre FABRETTI, 2, bld de Friedberg, 94350 Villiers-sur-Marne (banlieue Paris). Tél. : (16-1) 49.30.69.98.**

Vds ou éch. jeu sur NEC et Gameboy, CD Neutopia, Cobra, Down Load, Adventure Boy (CD), Nectaris... : 250 à 300 F. **François GARNIER, 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.90.00.**

Stop ! Vds Beball sur NEC état neuf (erreur ac.) + revue pour NEC + port gratuit : 190 F au lieu de 350 F. **Thibaut REMY, 1, hameau des Sources, 34980 Saint-Clément de Rivière. Tél. : 67.84.38.45.**

Vds cons. Nintendo + 10 jx dont robot + pisto. et les + connus sur la cons. Px à déb. **Benoît DAVID, 19, rue des Acacias, 77515 Pommeuse. Tél. : (16-1) 64.03.91.60.**

Vds cons. Nintendo (Super Mario 2, Punchout) avec 7 jx + pisto. et Nes Advantage. Val. : 3 000 F, cédé : 1 500 F. **David NAZÉ, 6470 rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 47.01.81.05.**

Vds SEGA 8 bits + 6 jx : Thunder Blade, Altered Beast... : 750 F. **Raphaël SOUFIR, 17, rue Lafouge, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 47.40.31.41. (ap. 17 h 30 ou 12).**

Vds pour Megadrive fr. World Cup Soccer : 180 F. Budokan : 300 F (peu servi) **Jean-François DOARE, 15, avenue du Belvère, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.97.22.71.**

Vds Altered Beast pour Megadrive : 100 F ! ! ! **Sébastien PELLÉ, Segoule, 58270 Saint-Benin d'Azy.**

Urgent ! Vds 2 jx pour cons. Nintendo : Metroid, Tiger Heli : 150 F chq, 280 F les 2 (tt TBE). **Norman ROCHE, 12, rue de Boiron, les Iris. Tél. : 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.37.19.**

Vds Nintendo + NES Advantage + pisto. + 11 jx : Mario + Castelvania + Metroid + Kid Icarus + Punch Out + Duck Unt... **Martin DE ROUVRAY, 14, rue Mirabeau, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.22.61.**

Vds cons. Megadrive jap. + 2 man. + Golden Axe, Ghouls'n Ghost, DJ Boy, Kujaku 2 : 2 400 F. **Frédéric DE GUILLEBON, 77, rue Prospert-Legoute, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.86.83.**

Vds Megadrive + 6 jx (Populous, Monaco Grand Prix, Alex Kid, World Soccer, etc.) : 3 500 F. **Laurent MOULIERE, 34, rue de Mulhouse, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.00.30.**

Vds Megadrive fr. (gar. 10/91) + Rambo 3, Altered Beast, Super Shinobi : 1 800 F. **Guillaume SERVANT, 235, cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.32.94.**

Vds SEGA Master System + Golden Axe : 600 F (6/90). Vds jx 150 à 200 F (liste sur dem.). **Fabien MONTAGNER, 22, rue Christian-Lazard, 78940 La Queue-les-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.86.40.48. (W.E.).**

Vds jx SEGA Vigilante : 150 F et Transbot : 80 F. Urgent ! Merci. **Thomas LECARDONNEL, Trofeunteun, Saint-Pol-de-Léon. Tél. : 98.69.12.81.**

Vds Core Grafx + 7 jx (Barumba, After Burner 2, Hell Explorer...) : 1 200 F ou jx : 250 F pce. **Julien ROUSSET, Kergoff le Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.**

Vds SEGA 8 bits + man. + man. Speed King avec 10 jx : Shinobi Enduro Racer : 700 F. **Dan GHOUZI, 38, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.00.79.97.**

Vds pour SEGA 8 bits : Fantazy Zone 3, Action Fighter, F16 Fighter : 500 F (peu servi). **Laurent CONSTANCIAS, 7, rue d'Eschau, 67540 Ostwald. Tél. : 88.67.17.71.**

Cons. Nintendo + joy + 11 jx Dble Dragon II, Ninja Turtlues + not. jx : 2 000 F. **Grégory PETITGARS, 23, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.52.61.**

Vds cons. Lynx + Col. Games + Bl. Lightering + Comlynx... : 1 100 F (état neuf, 6 h d'util.). **Stéphane ALLARD, 6, rue Victor-Hugo, 57600 Forbach. Tél. : 87.87.00.63.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 7 jx (Psycho Fox, Captain Silver...), état neuf. Val. : 2 800 F, vendu 1 300 F. **Arnaud BRIOLE, 3, rue de la Teulère, 6420 Gan. Tél. : 59.21.62.87.**

Vds cons. SEGA MS : 1 800 F avec man. + 8 jx (R-Type, Shinobi, Thunderblade, World Soccer, etc...). **Gaël DUHAMEL, 26, rue Alfred-Leroy, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.62.42.69.**

Vds jx pour M-D Génésis : poss. Truxton : 200 F, Mistique Defender : 300 F. Rech. Hard Drivin. **Olivier BERTUGLI, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Vds jx Gameboy (exc. état) entre 180 et 200 F : Castlevania, Quarth, Nemesis, Tennis,... **Alexandre SO, 2, place des Tilleuls, 57310 Bertrange. Tél. : 82.82.62.24.**

Vds cons. Atari Lynx + California, Blue Lightnin, ss gar. : 1 200 F. **Pierre FOUQUERE, 26, rue Descartes, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.43.78.**

Vds jx SEGA 8 bits, Wonder 3 : 25 of, Alter Bea : 200 F, aft. Bur. : 250 F, Phant Star : 300 F, F16 : 200 F ou éch. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Messac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Megadrive jap. + 3 jx : 1 200 F (gar. 11/91). Vds nbx jx sur NEC et Megadrive. **Jean-Jacques HUBERT, 2, square Ballin, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.32.84.**

Vds cons. SEGA + 7 jx (Golden Axe, Zillion 2...) + Rapid Fire. Val. : 2 500 F, cédé : 1 150 F. **Cyrille RAICOVITCH, 80, avenue Philippe-Auguste. Tél. : 43.70.10.24.**

Vds cons. SEGA + 5 jx (TBE). Val. : 2 200 F. Vds : 1 500 F. **Georges RISTIC, 107, avenue Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.29.74.**

Vds cons. SEGA + 10 jx (Wonder Boy 2, Ghosbuster, Ultima IV...). Ach. : 3 695 F, vds : 2 200 F. Cadeau Noël. **Limond HAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.60.**

Vds SEGA 16 bits neuve (gagne concours). Gar. 12 mois + 2 man. + 2 jx : 1 690 F. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.76.56.**

Vds jeu SEGA 8 bits (Golden Axe), quasi neuf : 180 F. Vds SEGA 8 bits (sup. état) : 300 F à 350 F. **Nicolas LECOCQ, 41, hameau des Fontaines, 83470 Saint-Maximin la Sainte-Baume. Tél. : 94.59.44.78.**

Vds 15 jx SEGA entre 100 et 200 F (Shinobi, Golden Axe, Phantasy Star, Out Run, Wonder Boy 2 et Altered Beast). **François BUTHIAU, 5, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.13.34.**

Vds Game Boy. Vds lect. CD portable Sony : 2 500 F (TBE) + 4 jx : 1 000 F. **Gaétan SEAU, 8, bld des Fayenceries, 57200 Sarreguemines.**

Vds NEC + 9 jx + dbleur + 2 man. : 2 300 F et SEGA + 9 cart. : 1 600 F. **Jean-Christophe RAVIER, 14, rue Verlaine, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.77.22.**

Vds cons. SEGA + Golden Axe + Shinobi + Rapid Fire. Val. : 1 600 F, vendu : 800 F (Lorraine uniq.). **Christophe FRANÇOIS, 20, rue Foch Agincourt, 54770 Bouxières-aux-Chênes. Tél. : 83.21.66.05.**

Vds jx SEGA 8 bits : 120 à 200 F. Shinobi, Thunderblade, Ys, Wonderboy 3, Rastan, Psychofox, Tennisace, etc., TBE. **Aurélien DÉRAGNE, 30, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.15.77.**

Vds cons. SEGA 8 bits + Golden Axe, Shinobi, wonderboy 3 et Alex-Kid 3. Val. : 2 100 F, vendu : 1 100 F. Vite ! **Anthony PREZMAN, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.**

Vds cons. SEGA 8 bits + joypad + Control Stick + 2 jx + 10 Tilt : 500 F et T09 comp. (tt BE) : 2 750 F. **Grégory BONDU, 50, rue Rochebrune, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.83.**

Vds MSX Philips + mon. + 54 jx + 2 cart. + lect. K7 + mon. + livres : 2 000 F. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers Pré, 55400 Buzy. Tél. : 29.87.21.54.**

Vds MSX2 VG 8220 Philips + nbx jx. Liste contre 2 tbres. **Philippe PETIT, 94, rue Curial, tour I, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.52.64.**

Vds Nintendo + 103 jx + robot + Nes Adv. + pisto. : 1 000 F. Affaire à ne pas manquer. **Khalil MOUBAYED, 179, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.41.43. (av. 17 h).**

VdsSEGA + pisto. + 3 joys + 15 jx : 2 500 F, Nintendo + 3 joys + 11 jx : 2 500 F, Megadrive + 5 jx : 2 500 F, Game Boy. **Muriel MERCEY, 23, rue henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.80.46.**

Urgent ! Vds cons. NEC + adapt. coul. + R-Type + Ninja Warriors + Legendary Axe (tt TBE) : 2 500 F. **Jean-Christophe QUINTERNET, 13 bis, quai Maurice-Berteaux, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 34.51.93.06.**

Vds cons. SEGA + 10 jx + 2 nouv. Control Stick « SEGA » (BE) : 1 000 F. Urgent ! **Michaël CAHN, 6, rue des Haudriettes, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.38.87. (ap. 18 h).**

Vds SEGA 8 bits + 2 man. + 12 sup. jx (Golden Axe, Space Harrier 3D + lun. 3D + phaser : 2 200 F. **Daniel RAMOS, 161, rue Musselburg, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.**

Vds jx sur Nintendo et sur PC. **Yann AUBRIOT, 64A, rue des Binelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.25.41.**

Jx sur SEGA : Dynal Dux, Dead Angle, Cal. Games, Golden Axe : 200 F. Double Dragon : 190 F, etc., 180 F chq. **Benjamin OLIEL, 55, avenue Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.98.88.**

Vds SEGA 8 bits TBE + Rapid Fire + 5 jx (Lord of the Sword, etc.), neuf, val. : 2 240 F, vendu : 1 200 F. **François BAUD, 6, rue Edmond-Roger, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.78.26.**

Cons. SEGA, Master Système + Rastan, Cyborg Hunter, Bomber Raid : 900 F. **Dominique PASQUIER, 2, allée de l'Églantine, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.30.46. (ap. 20 h).**

Vds cons. Lynx (6/90) + 4 cart. (Gauntlet, Electrocop, Slime World, Calif.) : 1 500 F. **Ivan LEROY, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89.**

PETITES ANNONCES

Vds Game Boy TBE + 4 jx (Dble Dragon, Tetris...), 9/90 (ss gar.) : 800 F, à déb. **Arnaud DUPUY, 4, rue Serle Prokofiev. Tél. : 42.24.94.49.**

Vds cons. Nintendo + 2 man. + 6 jx (Mario, Gradius, Punch-Out, RCPRO-AM, Metal G., Rush), tt TBE : 900 F. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 2 man. + 8 jx (Altered Beast, Rocky...). TBE : 1 200 F (Bouches-du-Rhône, uniq.). **Rémy FERMÉ, 12, allée Paul-Gauguin, 13880 Velaux. Tél. : 42.87.47.29.**

Vds cons. NEC : 900 F, jeux NEC : Super Wollleyball, Darius +, Afterburner 2, Bloody Wolf : 250 F pce. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds SEGA 8 bits + 9 jx (Shinobi, R-Type, Golden Axe, etc... TBE : 1 500 F. **Baltazar CHAGNARD, 11, rue Jacques-Cœur, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.07.76.**

Vds cons. SEGA + Altered Beast + 2 man. + pisto. + 4 jx exc. état. Val. : 1 300 F, cédé : 750 F. **Stéphane DUPLAIX, 19, route de Somme, 18500 Mehun-sur-Yèvre. Tél. : 48.57.44.56.**

Vds MSX Sony HB : 501 F + 40 jx cart. et K7 : 990 F. **Nicolas DIEULOT, 7, rue du Maréchal Joffre, 59120 Loos. Tél. : 20.50.85.61. (ap. 18 h).**

Cons. Nintendo (état neuf) + 2 man. robot et 10 jx : 1 700 F. **Stéphane DESHUMEURS, 133, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.50.24.**

Vds cons. NEC Core Grafx (gar. 10 mois) + Rock-On et Superstar Soldier : 1 000 F. **Mikaël NANTILLE, 31, rue Jules-Massenet, 13470 Carnoux. Tél. : 42.73.61.85.**

Vds NEC Coregrafx + quad + 2 joys + jeu Sideamas : 2 000 F (jx à 350 F : Formation Socce, Baseball, Course auto. **Stéphane BERGÉ, 14, allée des Troënes, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.17.29.**

Vds jx Nintendo : 180 F pce, 2 pour 300 F (Super Mario 1 et 2, Castlevania Simon's Quest, Metroïd Kid Icarus). **Grégory GOLDBERG, 18, allée du Cléau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.35.83.**

Vds cons. Nintendo + NES Advantage + 2 robots + Zaper + 27 jx dont, Tetris, Tortues Ninja : 3 000 F. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château Travecy, 02800 La Fère.**

Vds K7 SEGA ; Shoplifter, Kung Fu, Kynd, Enduroracer, Y's, Space Harrier, Secred Comand, Alien Syndrom, etc... **Guillaume DUPONT, 3, rue du Marais, Airon Saint-Vaast, 62180 Rang du Fliers. Tél. : 21.84.42.18. (ap. 18 h).**

Urgent ! Vds pour SEGA 16 bits « The REvenge of Shinobi» : 250 F. **Christophe RUMORI, 15, allée de Provence, Le mas des Moulins, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.12.73. (ap. 18 h).**

Vds cons. Nintendo + pisto. + 6 jx + revue : 1 500 F (affaire). **Jean-François PÉPIN, 4, rue des Poiriers, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.84.31.05.**

Vds cons. Nintendo + Castlevania, Life Force, Metroïd, Section Z, Dragon Ball. Urgent ! : 2 000 F TBE (gar. 6 mois). **David DEMARETS, 47, route de Saint-Germain, Villiers Saint-Frédéric, 78640 Neauphle-le-Château. Tél. : (16-1) 34.89.55.30.**

Vds PR Nintendo : Super Mario : 150 F, Popey : 100 F les 2 : 250 F. **Sébastien TREBITSCH, 8, Square Lulli, Parc Saint-Cyr, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.04.53.**

Vds cons. SEGA + Rapid Fire FF700 + jx Wonderboy 3, Golden, F16, Fighter, etc. **Matthieu LAMBERT, 41, route de Chatou, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.07.53.**

Vds SEGA 16 bits + Honestpas + XE1 pro + joypad + transfo 1, 4A + câble HiFi + 6 jx : 2 300 F. **Mario TEIXEIRA, 43, avenue Jean-Jaurès, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.91.89.04.**

Vds SEGA Master, System Plus avec 2 jx incorporés et 11 jx exc. état : 2 750 F. Urgent. **Guillaume HALLEY, 14, avenue de Creully, 14000 Caen. Tél. : 31.86.25.91.**

Cons. jeu SEGA 8 bits + Alex Kidd + Out Run (12/11/90) (gar. 1 an). Val. : 749 F, cédé : 600 F. **Jean-François BARA, 2, rue Feydau, 35400 Saint-Malo Intra-Muros. Tél. : 99.40.87.75.**

Vds SEGA 8 bits : 600 F + jeu (300A 325 F, au choix) + 2 jx : 700 F et 500 F. Vds 6 jx (PFox, R-Type), TBE. **Irène GORAK, 3, rue Ronsard, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.43.53.**

Vds pour NEC : Naxat Open, Granzort, Dungeon Explorer, Red Alert, Sidearms Spe., Adv. Boy,... etc. **Étienne LHEUR, 19 bis, avenue Aristide-Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.40.71.**

NEC PC-Engine + 2 jx dont Down Load (ss gar. 9/91, emb.) : 950 F. **Sven HANSEN-LOVE, 7 bis, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.05.28.**

Vds MSX 2 NMS 8250 DDDF 720 Ko + nbx jx (dont Usas Vampire Killer, Nemesis, etc. : 2 800 F à déb. **Lionel BANNELIER, 20, avenue de la Gare, 39410 Saint-Aubin. Tél. : 84.70.01.56.**

Vds MSX1 Philips + 9 jx sur K7 et cart. + 2 log. + mon. mono. + lect. K7 + 2 lect. cart. : 950 F **Guillaume FAGOT, 12, rue Léon-Cogniet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.68.82.**

Vds Lynx + 5 jx : 990 F. Gameboy + 3 jx : 600 F et Megadrive + 3 jx + 2 man. : 1 390 F. **Mony PHIN CHAN, 67-69, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.31.80.**

Vds SEGA (10/90) : 500 F + Alex Kid et 4 K7 Atari 2600 : 200 F + Altered Beast, Megadrive : 200 F + 3 joy. **Jean-Luc TROTZIER, 5, rue Nordhouse, 67150 Schaeffersheim. Tél. : 88.98.09.16.**

Vds Lynx + 5 jx (ss gar.) (15/11/90). Val. : 2 650 F, vendu : 2 000 F. Pierre-Olivier PENTECOTE, 2, rue des Bosselles, 44200 Nantes. **40.35.12.72.**

Vds cons. SEGA 8 bits + 5 jx (Wonder Boy 2 + Golvellius + Vigilente, Zillion II...). Val. : 2 400 F, vendu : 1 600 F. **Willy RUEL, 14, rue Pierre-Courtois, 44480 Donges. Tél. : 40.45.76.82.**

Vds jx Nintendo (Rygar, Zelda Metal Gear, Robowarrior, Ghosts Goblins, Catlevania, Goonie 2) + livres + soluce. **Geoffrey CATELLA, 11, rue des Chênes, 44240 Sucé-sur-Erdre. Tél. : 40.77.72.25.**

Vds cons. Nintendo + 6 jx : Life Force, Solomon'skey, Donkey Kong 3, Link, Wrestle + Mario 1 : 990 F. **Jérôme GURY, 127, rue du Général-de-Gaulle, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.77.17. (ap. 18 h).**

Vds jx (K7 BE) sur SEGA Master System, Out Run, Astro Warrior, Pit Pot, Choplifter, After Burner : 150 à 250 F. **Fabrice DUVAL, Saint-Jean du Doigt Kevennou, 29330 Plougasnou. Tél. : 98.67.80.21.**

Vds Megadrive + 2 jx : 1 700 F. Vds Lynx + 6 jx : 1 700 F, TBE. Ach. Basket, Beball, Donne, SP sur NEC. **Pierre CANCIA, région Lyon. Tél. : 78.64.89.69.**

Vds cons. Nintendo (TBE, 4/90) + (Simon's Quest). Val. : 1 070 F, cédé : 650 F. **Samuel LAJEANNI*ÈRE, 31, rue de Mulhouse, 68700 Cernay. Tél. : 89.39.90.53.**

Vds SEGA Master Syst. : 390 F seul. avec Hang-On et vds Rastan, Golvelius : 100 F l'1. **David RÉMISSE, 8, rue Aristide-Maillol, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.09.70.**

Vds cons. Megadrive + 10 (Shinobi 2, The Strider, Batman, Monwalrer, etc.), acc. jx fr. : 3 200 F. **François GARRET, 12, rue Jeanne d'Arc, 62100 Calais.**

Vds cons. SEGA + 3 man. + 10 jx (B-Outrun, Slapshot, Lord of the Sword, Wonderboy 1-2) : 2 500 F. **Nathaël CAND, 249, rue Édouard-Herriot, Montblanc, 34290 Servian. Tél. : 67.98.50.55.**

Vds SEGA 8 bits + phaser + quickjoy, 12/89 : 750 F + 2 jx. Vds honnête et sérieux ! ! **Sébastien DESCAMPS, 99, rue Saint-Pierre, 7340 Colfontaine, Belgique. Tél. : 065.66.59.35.**

Vds cons. Nint. compl. + 2 man. + le zapper + Marios Bros + Duckhunt + Tennis + Top Gun + Trojean : 1 200 F. Tél. : Jean-Pierre VALLS, HLM Les Caillols, Bât. A5, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.14.85.

Vds cons. Nint. + 7 j. (Rusn, SM2, Tetris...). Poss. lot 7 jx sans cons. : 1 300 F. Le tt : 1 790 F. **Jean-Christophe VIGNES, 14, rue des 2 Frères, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.07.49. (ap. 18 h).**

Urgent ! Vds Sega 8 bits + phaser, 4 jx + 9 jx (Scramble Spirit, Tennis Ace...). Val. : 3 700 F, vendu 1 850 F. **Mireille LHOSTE, 6, square du Clos de Vilaine, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.56.31.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 12 jx (Wonderboy 1-2-3, RType, Great, Basketball, Tennis Ace), le tt 1 800 F. **José GARAVET, 29, rue de la Libération, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.02.97.**

MSX + lect. cass. et disk. Jost + jx et prog. Initiation Basic. Px : 1 500 F. **José RIBEIRO LOPES, 14, rue Paul-Cezanne, 95530 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.61.32.**

Vds cons. Nint. + 7 jx + 1 joy auto-fire + revues : val. réelle : 3 500 F, vendue : 1 600 F. **Stéphane WEINLAND, 12, route de Chapet, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.97.50.**

Urgent vds cons. NEC + 5 jx (Gunhed, Chasehq...) pour 1 590 F et cons. Lynx + 5 jx (Gauntlet...) pr 1 690 F. **Lino BERTOLI, 100, chaussée de l'Étang, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.86.47.**

Vds jx Sega et man. : Control Stick. **Frédéric JANON, La Brousse Chaspinhac, 43700 Brives Charensac. Tél. : 71.03.52.28.**

Cons. Nint. + Mesadvantage + comm. infrarouge + 10 jx tt neuf, très peu servie nov. 89. Px : 2 500 F. **Philippe TREBAUX, Résidence Les Hillepertuis, bât. E1, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 48.74.92.22. (heures bureaux).**

Vds pour Nint. Ghost'n Goblins : 250 F (tt neuf, pas servi, pour cause d'erreur). **Lynda DANNENHOFFER, Cité SCIC, 18, rue du Puchot, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.78.74.01.**

Vds Vextrex 7 jx env. 450 F. Vds Robot Nintendo avec jx : 350 F. **Emmanuel ROSELLE, 26, rue de Clermont, 60360 Crèvecœur-le-Grand. Demander M. Roselle. Tél. : 44.46.87.16.**

Vds MSX2 2 drives + impr. + trait. de texte + nbx logiciels (compils tableur, Nemesis) + tab. graph. : 3 500 F ou sép. **Cyril ROLLINDE, 26, rue des Remises, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.86.36.20.**

Vds cons. Nint. + zapper : 700 F + 1 jeu Gumshoe : 850 F. Vds jx à part. Vds cons. seule : 500 F + man. **Jean-Sébastien MERQUIT, 10, avenue Soleil d'Or, 06230 Villefranche-sur-Mer. Tél. : 23.01.74.12.**

Vds NEC + 4 jx (Superstar Soldieritiger Heli, shinobi, Dragon Spirit) + bte de rgt. Le tt : 1 700 F. **Philippe DE GUILLEBON, 77, rue Prosper-Legoute, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.86.83.**

Vds néo-géo + 3 jx (Nam 75, Ninja Combat, Golf) + 2 man. + transfo. Val. : 9 700 F. **Olivier LANGOT, 9, pl. Jean-Moulin, Hameau de Frevaux, 76770 Malaunay. Tél. : 35.75.79.58.**

Vds cons. Sega + 12 jx + control stick + light phaser. Val. : 5 000 F, vendu 2 560 F. **Rodolphe JOUNOT, 645, rue des Champignons. Tél. : 60.63.93.61. (ap. 17 h 30).**

Vds jx MSX 100 F et ch. mon. coul. Amiga 500. **Jean-Pierre VICTOIRE, 63, route de Schelchers, 97200 Fort de France, Martinique. Tél. : (19) 63.49.06.**

Vds cons. Sega Master syst. + 3 jx, Out Run, Thunder Blade, Choplifter, le tt : 800 F. **Chou-Meng LY, 31, rue Jean-Baptiste-Legendre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.38.30.73.**

Vds cons. Sega, déc. 89 + pist. + 4 jx + Hangon + Safhunt + 3 manettes peu servi, TBE. Val. : 2 700 F, cédé : 1 800 F. **Franck GAUTHIER, 6, rue de la Monnaie, 32100 Condom. Tél. : 62.28.08.25.**

Vds jx pour NEC : Cybercross : 200 F, Vigilante : 240 F, Dragonspirit : 230 F ou le tt à 640 F. **Stéphane CLEMENÇON, 129, rue Marino Simonetti, 69150 Décines. Tél. : 78.49.10.69. (ap. 18 h).**

Vds neuf Sega gar. enc. 9 mois + 5 hits : D. Dragon, B. Belt, Gollvelius, Psy, Fox, After Burner : 1 500 F. **Marc OUAHBA, 21 bis, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.60.71.**

Vds cons. Sega 8 bits + 14 jx + 4 joys + lunette 3D + phaser, TBE. **Stéphane CANONNE, 4, rue de la Folie Méricourts, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.38.62.35. (ap. 19 h).**

Vds MEGA ST1 + écran mono + impr. + joys + jx + souris Anko : 5 500 F, ttes offres exa. **Fabrice ALBIN, 31, bd Gorbella, 06100 Nice. Tél. : 93.84.59.18.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Out Run, After Burner,...) : 1 000 F. **Philippe. Tél. : 20.54.44.09. (ap. 19 h).**

Vds Gameboy + 4 jx : 950 F et vds jx sur Megadrive, Phélios, Rastan, Forgotten World, etc. : 200 F l'un. **Laurent DUTEL, 28, rue Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds NEC PC Engine + CD ROM 2 + interface + XE1 pro + 2 man. + 4 CD + 19 jx + câbles. Px : 6 000 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue Saint-Denis, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.11.39.57.**

Vds cons. NEC PC Engine + 4 jx + XE1 PC + quintupleur + carte Shoot Again + joys, à vdre : 2 000 F. **François GÉRARD, département 93, région parisienne. Tél. : (16-1) 43.51.10.58.**

Gameboy neuve ss gar. + 7 jx + light Boy + câble + écout. Px : 1 500 F. **Zo LY, 6, allée du Plateau des Glières, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.80.55.**

Vds Sega + 6 jx. Px : 1 000 F. **Fabrice BRUNETTI, 5, square d'Anjou, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.44.08.**

Vds cons. Nint. de base + 1 jeu : 400 F. Vds 9 jx pour Nintendo (Kid Icarus, Zelda I... : 150 F l'un). **Cyril CORNIGLION, 1 bis, rue François Ier., 06000 Nice. Tél. : 93.88.81.24.**

Vds Nint. + 4 jx + revues Nint. : 1 500 F ou éch. contre Gameboy ou Lynx avec qqes jx ou clav. Amiga ST. **Gilles ELYATIM, 156, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.81.58.**

Vds cons. Nint. + 6 jx (Castelvania, etc...) + pisto. + 2 man. Le tt ss gar. Px : 2 200 F. **Laurent DOULLIEZ, La Queue d'Haye, Heubécourt, 27630 Heubécourt. Tél. : 32.53.86.76.**

Vds Sega Megadrive + Altered Beast + péri. + transpho. TBE et gar. : 1 500 F. **Patrice ZITO, 20-24, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.97.11.67. (ap. 18 h).**

Vds jx NEC à 250 F, une vingtaine. Vds jx Nintendo à 160 F, quatre. Pour Gameboy 3, jx à 120 F chaque. **Tél. : (16-1) 42.25.18.22.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Rastan, Out Run, Y's...) + Control Pad + Speddking. Val. : 2 500 F, le tt vendu 1 000 F. **Philippe MONREDON, 25, allée d'Ancely, 31300 Toulouse. Tél. : 61.49.22.94.**

Vds pour cons. Sega : Altered Beast, Chase HQ, After Burner, Tennis Ace : 160 F chaque, 600 F tt. **Franck POIDVIN. Tél. : 45.67.34.86.**

Vds cons. Sega ss gar. + 2 man. + Light Phaser + 12 jx : Chase HQ, Hang On, Out Run, etc... **Sébastien LEWIN, 15, rue du Docteur-Roux, Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.09.64.**

Vds 18 K7 Nintendo. Px divers. **Dominique MONIER, 75, bd de Paris, 13002 Marseille. Tél. : 91.06.56.89.**

Vds Sega + 2 man. + joy + 11 jx : 1 590 F. Val. : 4 000 F sép. ou poss. vds Nintendo et K7 1 100 F à déb. **Hocine BLAHA, 2, rue des Roitelets, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.94.80.**

Vds K7 Nint. 14 jx. Px : 600 F, Tennis, Punch-Out, Zelda 1 et 2, Dragonball, Catch, Dble Drible, Volley, pisto. **Nicolas PONCIN, 52, rue Cheuvreul, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.42.95.**

Vds cons. Lynx Atari + 3 jx : 800 F ou éch. contre jx sur NEC PC Engine I (3 minimum). Écrire. **Jean MATELOT PORRAL. Tél. : Majorité générale du Port de Toulon, BP 61, 83800 Toulon Naval. Rép. ass.**

Vds 20 jx Sega : News, Old : 130 à 150 F l'un. **Dominique AKIAL, 20, rue Alphonse-Allais, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.52.08.**

Vds cons. Nintendo + 13 jx + NES Advantage : le tt : 3 200 F ou cons. SLE : 500 F. NES Adv. : 300 F, 1 jeu : 220 F. **Jérôme BRASSART, 1, allée Yves-Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.56.85.**

Vds cons. Intellivision + 10 jx : 350 F et vds jx Atari ST + joys Quick 2 Turbo (60 F). Vite ! ! ! **Michaël LE DEIST, 113, rue du 11 Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

PC Engine + joypad + superjoys + 6 jx : 1 600 F. Éch. Mystic Defender contre autres jx Megadrive. **François DUC, Résidence Logirem Bt H2, Lazacjaspe Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08.**

Jx NEC PC Engine : Bloody Woolf, Son Son II, Atomic Robo Kid, Knigt Rider Special... etc.) entre 200 et 270 F. **Cyril BLONDEAU, 3, av. du Pasteur Martin-Luther-King, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.33.36.**

Vds Sega Megadrive jap. + 4 jx (Ghouls'n Ghost, Golden Axe, Klax et Hurricane), le tt : 2 500 F (ss gar.). **Alexandre FERRET, 4 ter, avenue Anatole-France, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.93.14.00.**

Vds NEC Core Grafx : 1 200 F + 4 jx (Formation Soccer, Heavy Unit, etc.) ou éch. contre Megadrive. **Julien ROMBI. Tél. : 69.38.68.19.**

Vds pour Nintendo Super Mario 2 et Dble Dribbie : 250 F, Soccer et Donkey Kong : 200 F chac., poss. éch. **Hervé JÉROME, 8, rue Jules-Verne, 11130 Sigean. Tél. : 68.48.81.01.**

Vds jx sur Megadrive jap. : G. Axe, Alex K., Moon W., Basket, Kujaku 2, F. World, Ghouls'n Ghost à px intéres. **Yann Attias, 17, rue Honoré de Balzac, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 60.29.05.66.**

Vds CD Rom NEC + Supergraphix + interface + XE1 pro + Ghouls'n Ghost + Grand Zort + Red Alert + Super Darius : 5 500 F. **Alain LE DONG, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Stop ! Affaire vds cons. Nint. + 3 jx : Ninja Turtles, Top Gun, Simons Quest pour : 1 000 F. **Christian FAJARDO, 29, bd Jules-Ferry, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.49.64.**

Vds NES Action Set jamais util. + DD2 ou Mario 2, le tt : 1 100 F ou éch. contre une PC Engine + ds jx. **Song-Hann UNG-CHAY, 69, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.51.08.**

Vds jx vidéeo Sega 8 bits avec 12 jx et le pisto. A vendre : 2 500 F. **Amélie LASNIER, 8, rue Dorival, 14100 Lisieux. Tél. : 31.31.04.15.**

Vds cons. Nint. + robot + pisto. + 14 jx (Dble Dragon 2, Batman, etc.). Val. : 6 400 F, vendu 2 500 F. **Laurent REAULT, 2, rue Henri-Tessier, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 64.94.25.27.**

Vds jx Sega (Kungfu, Kid, Space Harrier, Basket) : 150 F, vds ou éch. jx NEC (Ninja Spirit, etc.) : 150 à 250 F. **Jérôme FARINA, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.**

Vds Nintendo + 3 joys + 11 jx + pisto., mai 90, ss gar. Px : 3 800 F. **André CAZAUX, 67, route de Neuilly, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.53.65. (ap. 18 h).**

Vds ou éch. jx NEC (Veigues, Darius, etc.) à tb px. **Étienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.**

Vds cons. Sega Master System exc. état avec 3 jx Shinobi, Lord of the Sword, Great, Basket. Px : 600 F. **Romain NOURRY, 26, rue du Mont Habor, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.86.89.28.**

Vds Gameboy (Tortues Ninja + Tetris + Spiderman + Mario + Dble Dragon + Paperboy + btier + gar. : 1 300 F. **Yves SEHNAOUI, 90, rue Blomgt, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.72.91.**

Vds Sega 8 bit + 18 jx (Altburner, Shinobi, Dble Dragon, etc...) + 3 man. (Control Stick) : 1 800 F, à déb. **Jean-Christophe NIERGA, 5, rue de l'Horte, 66610 Villeneuve-la-Rivière. Tél. : 68.92.11.70.**

Cons. Sega 8 bits 06/90 ss gar. + 3 jx. Val. : 1 650 F, vendu 800 F. **Alain DONNY, 15, allée du Val-de-Marne, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.47.15.**

Vds cons. Lynx + adapt. + 6 jx (Blue Light, Gauntlet 3, Slime, etc.), 1 600 F (ss gar.). **Olivier BIETRY, 7, avenue de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Vds Megadrive 16 bits, oct. 90 + 2 jx val. : 2 500 F, cédé à 2 000 F, à déb. Dem. Franck aux hrs repas. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.16.34.**

Stop ! Vds PC Engine + 7 jx (PC Kidd, Splateur House, Gunhed 2). Le tt prque neuf (09/90) : 2 300 F à déb. **Sébastien MACHEBŒUF, 4, avenue du 8 Mai 1945, Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.91.78.**

Vds pour MSX 1 cart. (Boxing 1 : 25 F, Foot : 125 F, Hyper Sports 3 : 130 F, Road Fighter : 100 F, etc.). Port inclus. **Pierre ESCHENBRENNER, 51, rue du Baron de Courcelles, 54690 Lay-Saint-Christophe. Tél. : 83.22.64.65.**

Vds c. Nintendo US (pour TV multistandard) + 25 jx + tapis + pisto. + livres aide + 3 man. : 3 500 F (px : 10 500 F). **Alexis CALFAN, 3, rue de l'Étang, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.55.53.79.**

Vds plus de 30 jx Sega 8 bits (px entre 100 et 150 F). **Jean-Philippe MENGUY, Kerhenou Plouguiel, 22220 Tréguir. Tél. : 96.92.36.83.**

Vds Atari Lynx + Blue Lightening + Klax, le tt : 1 200 F. **Jean-Luc SAGNIÈRE, 5, allée des Tilleuls, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.69.30.61. (bureau).**

Vds Sega 16 bits Megadrive (état neuf) + 5 jx + 1 deuxième man. : 2 490 F. **Richard LUSTEAUX, 25, avenue de la Frileuse, 91940 Gometz-le-Châtel. Tél. : (16-1) 69.86.94.79.**

Vds cons. Sega Master System, gar. 6 mois + 11 jx (Base Ball, Foot, US Golf, etc., cédé 1 900 F. **Jean-Philippe BOULE, 57, avenue Albert-Sarrault, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.86.29.**

Vds cons. Sega Master System + joys + 14 jx TB état. Val. : 4 500 F, vendu 1 800 F. **Christian CARRIÈRE, 99, av. Maurice-Maunoury, 28600 Luisant. Tél. : 37.35.10.33.**

Vds Atari Lynx complète TBE + Blue Lightning : 700 F ou éch. contre Gameboy + 1 jeu si poss. **Nicolas BELLOT, 4, rue Édouard-Delanglade, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.69.94.**

Vds Supergrafx neuve + 2 jx. Px : 2 000 F ss gar. et PC 1512 Dble D, couleur : 5 500 F. **Yannick DESLANDES, 321, avenue de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : 93.46.94.90.**

Vds console Atari 2600 VCS + 2 mannettes + 3 jx : 500 F. **Bertrand BIDOLIN, 15, rue de la Noyeraie, 03120 Lapalisse. Tél. : 70.99.06.15.**

Vds Lynx (2 mois) + 3 jx : Gates of Zendocon, California Games, Chip's, Challenge : 1 200 F + casque. **Denis BENZAKI, 64, avenue de la République, 93300 Aubervilliers.(16-1) 48.34.98.38. (ap. 18 h).**

Vds console Atari VCS 2600 + 2 man. + 13 jeux (Pole Position, Pac Man, Mario Bros...), le tout : 500 F. **Vincent PEIRO, 6, résidence d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.82.51.**

Vds cons. Sega + 3 jeux. Hang On, Casino Games, Alex Kid II. Valeur : 1 600 F, cédé à 1 000 F. TBE. **Cyrille FOLSCHWEILER, 84, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.67.91. (après 17 h).**

Vds cons. Supergrafx, 50 hrz + 2 jeux, dont Ghouls'n Ghost et Granzork). Le tout : 2 000 F. **Malek SAOUCHI, 6, place Léon-Berluc de Perrussis, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.12.36.**

Vds moniteur Philips CM 8832, neuf : 1 800 F. Vds Megadrive japonaise sous garantie + 4 jx : 1 700 F. **Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.**

Vds jx NEC prix intéressant + rech. jx Sega 16 bits. Faire offre. Pas sérieux s'abstenir. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Gameboy + 3 jx + câble + emballage TBE : 840 F ou éch. ctre A500 BE + 1 500 F. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.47.79.**

Supergrafx + interface CD ROM + CD ROM + jx : 5 500 F. **Alain LE DONG, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Vds Sega 8 bits + 12 jx : 3 200 F. **Johann SCEMAMA, 106, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.97.45.**

Vds Nint. TBE 400 F + jx. Ensemble ou séparément. Faire offre rapidement. **Jean-Noël FICHEUX, 17, rue de Paris, 62121 Achiet-le-Grand. Tél. : 21.07.15.53.**

Vds jx Nintendo. Zelda 2, Goonies 2, Kid Icarus, Metroïd : 280 F, l'un ou 1 120 F les 4. **Damien BOULESTEIX, 60, avenue Garibaldi, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.83.71.**

Vds PC Engine + 8 jeux : 1 800 F. Atari Portfolio, compatible PC : 1 200 F. **Jean-Marc FRAVAL, 45, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.00.84.**

Vds jx Sega 8 bits 200 F pièce. **Nicolas VIROULAUD, 33, rue d'Angoulême, 16290 Hiersac. Tél. : 45.96.94.81. (ap. 17 h).**

Vds cons. Sega Mega-System peu servie. Prix : 500 F + jx 200 F pièce. **Franck BARLIER, 36, rue Édouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.**

Vds cons. Nintendo + 13 jx (dont : Metroïd, Super Mario Bros II, Kid Icarus), valeur : 4 300 F, vendu : 2 000 F. **Jean-Philippe PLANCHARD, 4, imp. Chantemerle, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.08.97.**

Vds NEC PC Engine + manette + Form. Soccer, le tout en t.b. état : 800 F. Achète Neo : 2 900 F + 1 000 jx maxi. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-La-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds jx Megadrive : DJBoy, World, Cud Soccer. **Hugues CHAFFRINGEON, 20, rue du Boccador, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 40.70.14.34.**

Vds cons. NEC PC Engine + 1 jeu. Val. réelle : 1 400 F, vendue : 900 F. Vds aussi 5 jx de 250 à 300 F. Liste tél. **Jérôme DE LABOULAYE, 5, rue Vautier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.49.62.**

Vds Nintendo + pistolet + 6 jx dont 4 très récents : 1 700 F à déb. **Henri BACQUET, 22, av. Jacques-Gugustin, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.56.87.02. (ap. 18 h).**

Stop ! Vds pour Sega 8 bits jeux à partir de 150 F (Golden Axe, Captain Silver, Soccer...). Sérieux ass. **David MELEUC, 13, rue Jules-Dalou, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 42.53.40.02.**

Vds cons. Lynx avec 6 jx (Blue Lightening, Chip Challenge, Klax, Gauntlet...). Le tout parfait : 1 600 F. **Zied MOUMEN, rue Saint-Blaise, square des 6 cardeurs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.08.73.**

Vds cons. Sinclair ZX Spectrum + 2 128 K + prise Péritel + 6 cassettes + manuel, tout neuf + 1 manette : 900 F. **Françoise SORE, 4, rue des Violettes, 77515 Faremoutiers. Tél. : (16-1) 64.03.93.53.**

Vds Gameboy + 3 jx : Batman, Gargole's Quest, Tetris + sacoche. Le tout : 1 000 F (acheté nov. 90). **Olivier GUIGUET, 17, place Saint-Germain des Longs Prés, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.08.05.06.**

Vds Lynx + transfo + 6 jeux (Gaunt., Blue Light Electro, Slime World...) sous garantie T.B.E. : 1 500 F. **Olivier BIETRY, 7, avenue de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Vds Nintendo + 27 jx + phaser + NES Adventage + revue + Game Boy + 2 jeux + robot, le tout : 4 500 F. **Fabrice LEBRUN, Police auxiliaire, Hôtel de Police, boulevard de France, 91012 Evry Cedex. Tél. : (16-1) 60.77.86.33.**

Vds Sega + Light Phaser + controlstick 16 jx (Shinobi, Gold, Axe, Dragon, etc.). Valeur : 5 200 F, vendu : 2 200 F ou échange jx 16 bits. **Vy Thuy NGUYEN, BP 16, 30, rue Fernand-Sanglier, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.51.79. (ap. 19 h).**

Affaire ! Vds NES + 2 manettes + pistolet laser + 12 super jeux (Link, Mario 2...) à 1 800 F ! **Amr HAMZAWI, 21, rue François-Gérard, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.69.59.**

Vds, pour Sega 8 bits, Choplifter : 130 F, Quartet : 130 F, Shinobi : 150 F, Great Golf : 130 F. Vends Game Boy : 450 F. **Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.**

Vds jeux Megadrive : Tatsujin, Alex Kid : 100 F, Ghouls'n Ghost, New Zealand Story, etc. **David MUSIAL, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69.**

Vds Sega 8 bits + 2 joys + 8 jeux : 1 500 F. **Christophe STANISLAWEK, rue de la Gravière, bât. E, n° 27, 58500 Clamecy. Tél. : 86.24.42.46.**

Vds Sega 8 bits complète + une manette Quick Shot + 2 jeux pour 400 F et jx à 100 F l'un. **Cyril FLEURY, 4, rue de l'Église, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.15.45.**

Vds NEC PC Engine + 1 manette + 3 jx : Dragon Spirit + Vigilante, Die Hard. Sacrifiée à 1 000 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chément ». Tél. : 45.60.63.09.**

Vds jx Game Boy : Tortues Ninja, CosmoTank : Ken, Golf, Batman, Castlevania, etc... entre 100 et 150 F le jeu. **Mathieu FLAMANT, 114, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.00.25.**

Vds NES américaine (NTSC) + Zelda 2 + Megaman 2 + Simon's Quest + Mario 3 + Tetris + Strider + Indy + Joynes : 1 690 F. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.**

Vds Game Boy ss garantie (15/11/90) : 450 F. Vds GX 4000 : 400 F. Contact poss. 20 jx Megadrive. **Ismaël GOUMIDI, 3, rue du Tiers Pot, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.24.43.**

Vds jx NEC PC Engine (Be Ball) et sur Sega 16 bits (française) : Mystic Defenser ou échange contre : Shinobi. **Yann PORHEL, 2, rue Joffre, 29400 Landivisian. Tél. : 98.68.31.33.**

Vends Sega Masters System + 9 jeux très bon état : 1 700 F. **Christophe NEYNER, 7, rue Jules-César, 67330 Bouxwiller.**

Vds Neo Geo neuve + 2 jeux (Base Ball et Top Players Golf) : 4 000 F. Tél. : Philippe FICHE, 33, boulevard de Stalingrad, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.62.75.

Vds Game Boy + 3 jx : 600 F. Vds Lynx + 6 jx : 1 700 F ou échange les 2 contre Megadrive française. **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Faneck. Tél. : 82.57.08.81.**

Vds jx Megadrive jap. : SVP. Thunder Blade, Ken, Thunder F2, Whip Rush, etc. : 250 F pce. **Christophe LANGLOIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.**

Vds cons. Sega avec pistolet et 9 jeux (Y's, Cord of the Sword, etc.) pour 1 500 F seulement ! ! **Cedric BONTHOUX, 18, bd de Clairfont, 66350 Toulouges. Tél. : 68.55.05.98. (H.R.).**

Vds Lynx + 4 jx : Gates of Zendocon, slime World, California Games, Blue Lightning, en TBE + sacoche : 1 300 F. **Thomas DUBOURG, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.**

Vds Supergraphx + 6 jeux : 3 150 F. CD ROM + 2 jeux : 2 800 F, joy XE1 pro : 600 F, adapt. CD/super : 375 F, Game Boy + 6 jeux : 1 245 F. **Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits Bois, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.62.33.**

Vds Supergrafx complète, état neuf + 2 joyspad + 5 jeux + R. PC Fan, sacrif. pour 2 000 F. Vds aussi jeux 16 bits Sega. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Sega 16 bits jap. + 7 jeux (Shinobi, Monaco G.P.) : 2 700 F, moniteur 1084S : 1 800 F. **Valéry MAGNENAN, 4, rue Roger-Després, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.05.16.**

Vds pour Sega 8 bits 2 jeux : After Burner : 140 F et Thunder Blade : 120 F, ou le tt : 250 F. **Patrice MUELTEEL, 9, av. Roger-Palengro, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.49.50.**

Vds neuf, garantie, Sega + 5 hits (Dragon, After Burner, etc.) + manette, cause d. emploi. **Marc OUAHBA, 21 bis, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.60.71.**

Vds jeux Sega 8 bits en très bon état avec boîte et notice, de 100 F à 150 F pièce. **Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis Pommeraye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.**

Vds 32 jx Nintendo prix : 190 F, zapper : 200 F, robot : 249 F, console + 2 manettes : 500 F, Max : 199 F. **Philippe UGO, 20, avenue des Rosiers, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.12.49.**

Urgent ! Vds Nintendo + 6 jeux (SM1, Lifeforce, Link, Solomonis Key, Donkey Kong 3, Wrestlemania) : 990 F. **Jérôme GURY, 127, rue du Général De Gaulle, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.77.17. (ap. 18 h).**

Vds jx sur NEC : Splatter house : 300 F, Bloody Wolf : 230 F, Ninja Warrior : 200 F et sur Megadrive, Ghouls'n Ghost : 300 F. **Jean-Marc MONNOT, 5, rés. Les Princes, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.53.38.**

Urgent ! vends jx Sega 8 bits de 90 F à 140 F. Achète jeux sur Game Boy. **Jean-Olivier OUSSET. Tél. : 61.21.95.34.**

Vds cons. Sega + phaser + 13 jeux (Golden Axe, After Burner...). Vendu : 2 500 F. Valeur : 3 500 F + vds Tilt : 10 F. **Jérôme LAUNAY, 9, allée du Puits, 35760 Montgermont, 99.68.97.18.**

Vds NES + 2 mannettes + Dragon-Ball : 700 F, Pistolet + Mario + DuckHunt : 300 F, Double-Dribble : 250 F (28 si possible). **Jean-Christophe BERTHELOT, 11, rue Albert-Schweitzer, 28110 Lucé. Tél. :**

Vds cons. Sega avec 12 jeux + pistolet + controle stick + codes + revues Micro-News, valeur : 4 200 F, vendu : 2 000 F. **Romain JAOUEN, 3, rue Fernand-Pelloutier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.34.71.**

Vds jx pour Game Boy, Alleway, World Bowling, Solarstriker : 100 F pièce. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Vds cons. Nintendo + 18 jx (Double Dragon 2, Zelda 2, Bionic Commando). Valeur : 7 000 F, vendu : 3 500 F. Poss. détail. **Stéphane AOAB, route de Saumane, 84800 L'Isle-sur-la-Sorgue. Tél. : 90.20.63.21.**

Vds 18 jx Sega Master System + jx jamais servis, 200 F pièce. **PETIT Jean-Patrick, 1, rue Thimonnier, 94190 Villeneuve-saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.48.37. (ap. 20 h).**

Vds cons. Nintendo + 2 joys + pisto. 3 jx (Duckhunt-Bubble Bobble, S.Mario Bros 1). Vendu : 1 200 F. **Sébastien TRAORE, 47, rue de Paris, 93800 Épinay-sur-Seine.**

Vds PC Engine Coregraphx + 2 jeux (Dragon Spirit + Blue Blink). Val. : 1 900 F, vendu : 1 500 F. Tél. : Hacène OUALLOUCHE, 21, rue Paul-Vaillant-Couturier, 93130 Noisy-le-Sec.

Vds Sega 8 bits + 12 jeux av. emballage état neuf : 2 000 F. A débattre (Out Run, Shinobi, World Soccer, etc.). **Sandrine BOUDEY, 1, impasse Chanau, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.21.75.**

Vds Megadrive japonaise avec 3 jx : 1 500 F. Vds jx jap. ou franç. au détail à partir de 200 F. **Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.**

Vds cons. SEGA, 2 joypads, pistolet, 8 jeux (Wonderboy 3, Basket Bightmare, Rastan, Double Dragon). Cédé à 1 300 F. **Olivier JEAN-BAPTISTE, 40, rue Alphonse de Lamartine, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.70.76.**

Vds jx SEGA 8 bits : Choplifter : 130 F et Zaxxon 3-D : 150 F. Vds Altered Beast sur Megadrive : 200 F. **Pierre RIPANI, 105, av. Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.86.22.**

Vds Nintendo avec 16 jeux. Valeur 5 000 F, le tout pour 1 500 F ou le jeu 150 F (à Paris si poss.). **Stéphane LABOS, 40, avenue des Minimes, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.02.97.**

Vds console Nintendo + 18 jeux + man. NES Advantage + doc. Val. : 7 500 F. Vendu : 4 500 F, à déb., urgent. **Dominique LÉPINE, « Le Petit Pré », 49220 Champteussé-sur-Baconne. Tél. : 41.95.14.96.**

Vds Supergrafx + CD ROM + adapt. + joy XE 1 Pro + 4 CD + 3 jeux Sgfx + 9 jx Corgfx. A déb. **Arnaud SAINT-MARTIN, route du Bois, 32400 Riscle. Tél. : 62.69.86.48.**

Vds console Sega + 12 jeux + Light Phaser (TBE) prix : 2 500 F (Demander Édouard, Paris/Banlieue. **Édouard LEFÈVRE, 48 bis, rue d'Auteuil, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.23.72.**

Vds PC Engine + 4 jeux + 2 joys + carte + quintupleur : 2 000 F. Échange dans le 93. **François GÉRARD, 93190, région parisienne. Tél. : (16-1) 43.51.10.58.**

Vds jx Megadrive jap. : Shadow Dancer, Truxtron, Gouls, Rastan. Vds jx Amiga. **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bx. Tél. : (16-1) 30.64.42.78.**

Nintendo vds ou éch. (contre jx récents) Ninja Turtle, Double Dragon 2 : 250 F, Section Z, Cobra Triangle, etc. **Arold LECOMTE, Fasthôtel, rue de la Porte de Lille, ZAC de Courghain, 59760 Grde-Synthe. Tél. : 28.21.90.20.**

Vds Lynx + 6 jeux. Valeur 3 000 F, vendu : 1 500 F. **Marc SULVIC, 60, rue Tristan-Bernard, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.03.14. (à partir de 18 h).**

Vds Megadrive (sous garantie) + 3 jeux + 2 manettes + moniteur couleur SC 1425. Le tout : 3 500 F, à déb. **Laurent KERBRAT, 6, allée Bernadotte, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.59.64.**

Attention vds Megadrive + 125X + pro 1 (2 600 F). Vds Game Boy + 8 jx (900 F) ou vds le tout 3 200 F ! ! (paris et RP seul.). **Antoine MEYNARD, 14, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.97.05.**

Vds jeux Sega 8 bits (Shinobi, Rastan, Psychofox, etc.). De 120 à 200 F. TBE. **Aurélien DÉRAGNE, 30, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.15.77.**

Vds Game Boy complet (sauf casque) + 6 jx (Tetris, Mario, etc.) : 1 000 F. **Benoît LEFÈVRE, 4, rue Neuve Mondrepuis, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.10.57.**

Vds jx pour Sega 8 bits : Altered Beast (150 F), Galaxy Force (200 F), Penguin Land (100 F). **Julien PINAUD, chemin du Mûrier, 38430 Saint-Jean-du-Mûrier. Tél. : 76.35.62.51. (8 à 9 h).**

Vds Supergraphx + 9 jx + vds Lynx + 4 jeux : 1 000 F et 2 000 SGX. **Olivier DUSSARRAT, 60, rue Jules-Guesde, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.31.36.95. (ap. 18 h et en semaine).**

Vds cons. Nintendo + 4 jx + pistolet + robot : 1 500 F. **Pascal CAPRONNIER, 18, route d'Eve, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 60.03.40.49.**

Vds Nintendo + NES Advantage + Remote Controler + 10 jeux (nov. 89), état neuf, très peu servi. Prix : 2 500 F. **Philippe TREBAUX, Résidence Les Millepertuis, bât. E1, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 48.74.92.22. (H.B.).**

Vds jx Sega 8 bits (Thunder Blade + Hang On, 200 F ou échange contre un jeu Sega. **Alexandre KENPHILA, 13, bd Pablo-Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.94.90.**

Vds ou échange console Intellivision + 6 cartouches, état neuf, ds emballages d'origine. Faire offre. **Damien GIRANDON, CD Fontannes, Chalain-le-Contal, 42600 Montrison. Tél. : 77.76.13.00. (le W.E. seulement).**

Vds jx Megadrive (française) (Shinobi, Golden Axe, Budokan, Alex Kidd (250 F le jeu) ou l'ensemble. **Éric VARIN, allée Monthyon, 93320 Pavillon-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.23.34.**

Vds Sega 8 bits + 2 joypad + 1 control stick + pistolet + 10 jeux + Rapid Fire. Val. : 4 230 F. Prix : 2 000 F. **Quentin GUINÉ, 143, rue du Génétais, 44400 Rézé. Tél. : 40.05.04.59.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 9 jeux, valeur : 3 500 F, vends : 1 900 F. **Fabrice LOMBINO, 21, rue Joseph-Bail, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.66.35.08.**

Vds MSX2 HBF 700 F + imprimante + lecteur K7 + jeux + joysticks : 3 000 F à déb. **Jean-Christophe SALES, 32, rue Gallieni, 59160 Lomme, Nord. Tél. : 20.92.27.88.**

Vds Sega 8 bits + 7 jeux : 490 F ; CPC 464 couleur : 1 250 F ; jeux Sega : 150 F ; K7 CPC de 25 à 50 F (TBE). **Thierry PENE, 103, quartier La Caoue, Ardiège, 31210 Montrejeau. Tél. : 61.95.01.12. (de 19 à 21 h).**

Vds Supergrafx neuve garantie 10 mois + 1 joy + 3 jx + câble audio, px : 2 600 F, à déb. **Antony HAINOZ, 18, rue Camille-Desmoulins, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.04.14.**

Vds jeux pour CD PC Engine, SG Megadrive (japonaise). Prix de 120 à 210 F (à déb.). Laurent JUANOLE, 384, chemin du Sapeur, 30900 Nîmes. **66.64.27.04. (ap. 18 h).**

Vds Game Boy + 4 jeux (Tetris, Golf, Supermario, Nemesis). Valeur : 1 175 F. Le tout pour 850 F. **Sébastien FITE, route Vieille de Montplaisir, 81990 Cunac. Tél. : 63.45.29.39.**

Vds jx Nintendo dont Airwolf, Link, etc. Très bon état, entre 150 et 250 F. **Pascal BUTDARZ, Corcelles-les-Aets, 21190 Meorsault. Tél. : 80.21.47.77.**

Vds Sega 8 bits avec une manette et 8 jx dont Wonderboy 3, Altered Beast, Rastan... Prix : 1 800 F. **Renaud BELTRAN, rue des Sports, 11590 Guxac d'Aude. Tél. : 68.33.44.12.**

Vds Supergraph. + plus de 10 jeux. Possibilité vds sép. **Vincent ZIMMERMANN, 30, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.43.57.**

Vds Sega plus jeux Out-Run, Fire & Forget, etc. : 2 800 F. **David ALLOU, 91, allée des Lilas, Bois-Fleuri, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.81.32.**

Vds jx sur Sega 8 bits : Wonderboy 1 et 3, Spellcaster, etc. Prix à débattre. **Daniel CHARBIT, 24, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.19.83.**

Vds Sega 8 bits + Light Phaser + 7 jeux + 2 manettes. Le tout TBE. Prix : 1 500 F. **Hugues LE BASTARD, 10-12, rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.32.12.**

Vds Sega 8 bits + Hang on + Shinobi + After Burner + Thundeblade. État impec. Valeur : + 1 800 F. Prix : 1 000 F. **David COOMES, 91 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.89.21.74.**

Vds jeux Sega : Won 2, ET3, Aft. Bur., etc. : 250 F pièce. Vds aussi calcul. Casio 39000P (progr.) : 150 F. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds 8 jeux : NEC, Thunder Blade, Ninja Spirit, Vigilante, etc., de 120 F à 250 F. **Romain GILSON, 1165 Allaman, Suisse. Tél. : (19) 41.21.807.3385.**

Vds Sega + 5 jx : 1 000 F. Vds PC Engine + 1 jeu : 1 000 F. Cherche contacts sur Supergrafx/Strasbourg. **Mayeul MESSNER, 17, rue des Frères Stoeffler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.64.86.**

Vds Sega 8 bits + 1 jeu : 300 F + 5 jeux (Y's, Wonderboy II et III, etc.) à 200 F. **Alexis DEIBER, 42, rue Georges-Villette, 77250 Ecuelles. Tél. : (16-1) 60.70.36.50. (ap. 17 h 30).**

DIVERS

Vds yeno DPC 64 + 3 cart. = 500 F. T07 70, imprimante, livres, programmes, LED 320 ko, ext. à déb. **C. COVASNARD, 2, rue Ronsard 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.77.36.**

Vds portfolio + interface parall. et série ss gar. : 2 600 F + donne livre portfolio. **B. PIRES, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.43.79.**

Vds Epson 8088 640 K, 2 lect. disk dur 30 M, 102 tches mono. Px : 6 500 F. lect. 3 1/2 720 : 600 F. **Nasser DJENNAD, 68, rue Alexandre-Dumas, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.46.39.07.**

Vds Spectrum + 2 128 K + câbles + man. + 72 jx orig., le tt TBE : 1 100 F + adapt. péri. TV : 300 F. **Bertrand BRETON, 4, cité Saint-Jacquess, 86110 Mirebeau. Tél. : 49.50.53.57.**

Vds syst. d'alarme discret transport. autonome adapt. inviol. code et télécom. **Claude BOSSUET, 58, avenue de Rigny, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.07.31.**

Vds Tandy 1000 HXTX moni. monoch., imp. MT 81, livres appr. Basic, access. + disk. Val. : 1 200, vendu : 7 500 F. **Pierre PRUDENT, 1, impasse Jean-de-Roz, Allonal, 39160 Saint-Amour. Tél. : 84.48.80.28.**

Vds DMP 2160 + digital. Dartscan : 1 500 F. **Charles VIDAL, 23, rue Boulay, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.49.78.**

Vds 8 cart. jx CBS Colecovision : 50 F pce : Gorf, Moutain King, Cosmic Aveng, Donkey Kong, Mr Do, etc. **Marc CARBONNEL, 1, rue du Portail, 35135 Chantepie. Tél. : 99.41.44.67.**

Vds voiture télécom. en exc. é. Val. réelle : 620 F, cédé à 410 F. **Olivier KIRCHSTETTER, Cité E.D.F. Verlhaguet, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.50.22. (appeler le lundi, mardi et jeudi ap. 19 h).**

Vds synthé. Casio C25000. Haut de gamme : 4 500 F. Vds B.A. Rythme Boss TBE : 700 F (l'ens. : 5 000 F). **Nicolas FREMONT, 93, quai de la Pie, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.86.80.71.**

Vds IIC + t. nbx prog. + livres + joy + souris + lect. ext. + btes de rgt + péri. TBE : 3 000 F. **Pascal PIEL, 2, place Vert-Bisson-Miramar, 06590 Théoule-sur-mer. Tél. : 93.75.41.77.**

Urgent ! Vds disk 3 1/2 : 650 F les 10, 460 F les 100, 900 F les 200 (DFDD + étiquet.). **Michaël KUTTLEIN, 8, chemin Sylvian-Cottin, 38700 La Tronche. Tél. : 76.42.50.71.**

Imprim. Citizen LSP 10, 9 aiguilles (80 col., 120 CPS), comp. Epson avec câble II (DB25). TBE : 990 F. **Christophe BAIBOURDIAN, 425, bd Romain-Rolland, Les Templiers, bât. A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84.**

Vds sur 5 1/4 orig. : Gostbuster 2 : 250 F, Savage : 180 F, Purple Saturnday : 180 F, 20 mille lieux sous les mers : 200 F. **Jean-Damien HOBÉ. Tél. : 40.24.07.02. Contacter-moi le soir après 18 heures au tél.**

Vds IIGS coul., MC 1 Mo + 2 lect. 3 1/2, 800 K + 2 5 1/4 + joy + souris + nbx logiciels + livres + docs + btes de rgt. **Régis ESCALONA, 3, bd Eugène-Delacroix, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.62.59.**

Stop affaire ! Vds 4 orig. + 10 disk vierges ou éch. contre Degas élite. **Jérémy NATTAGH, 27 bis, rue Miollis, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.20.92.**

Vds modem prof. Motorola 9600 LSI 1600 A, 2 400 b-1200 A 9 600 bps. Rech. doc. pour Oki 82A. Faire offre. **Yves LALO, 17, allée des Châtaigniers, 94440 Villecresnes.**

Vds synthé. Korg Poly 800, prises Midi, stéréo, polyphonique 16 voix, entièrement programmable. Px à déb. Tél. : Dominique KRAUS, 16, rue Victor-Hugo, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.18.94.

Vds clav. Yamaha PSR70 Midi 50CT Sequen 3 voies, Batt Prog., stéréo baffles + doc. + acc. : 2 500 F, TBE visi. 72/75. **Charles MAZEL, Les Commerries, 72560 Change. Tél. : 43.40.02.52.**

Vds impr. Sinclair thermique pour Spectrum : 350 F nve, ou éch. contre logiciels PC. **Moïse DANCOISNE, 1/97, rue André-Gide, 59000 Lille. Tél. : 20.44.44.23.**

Avis aux collect. ! ! ! Vds anciens numéros de Tilt : 10 F pce ! ! **Laurent DENOUE, 66, rue de l'Église, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.54.80.**

Vds log. de musique pour déb. ou conf. : FM Melody Maker, log. org. Px dément ! **Bertrand LOZAY, 26, rue Alain-d'Argentre, 35370 Argentre-du-Plessis. Tél. : 99.96.64.80. (ap. 18 h 30).**

Vds jx bas px. **Jean-Noël CAEYMAN. Tél. : 43.03.74.12. (A-M).**

A saisir AT 286, DD 20 mega, lect. 5 1/4-1,2 Mo, 640 K RAM, écran coul. EGA, nbx prog. : 6 000 F. **Robert DUGUE, 16, rue Béranger, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.46.85. (ap. 20 h).**

Vds impr. Fuji PD 80 compat. Epson, 80 col., 120 cps + câbles + notices. TBE : 950 F. **Mickaël ISMAN, 255, promenade des Anglais, 06200 Nice. Tél. : 93.72.57.35.**

Vds mini-chaîne HiFi, Lansay, dbl K7, platine disk, radio PO-GO-FM. Px : 400 F. Urgent ! **Antoine HUARD, La Blandinerie, Vignoux-sur-Barangeon. Tél. : 48.51.58.40.**

Vds CBM 64 + lect. K7 + 30 jx + livre de prog. : 700 F. **Jérôme PRUVOST, 96, rue de Dunkerque, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.14.12.**

Vds ZX Spectrum + 2 + câble péri. + man. Sinclair, 10 jx + 2 mannuels prog. jx : 1 000 F. **Léon RUBET, 84, rue Desnouettes, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.10.37.**

MEGA sons classés et vrac pour DX7-D10/20/110, D50, TX812, M1, KS, MT32, DX11. Format Atari, cat... **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'arcy. Tél. : (16-1) 34.60.16.01.**

Vds synthé. Yamaha VSS 200 digital, Voice Sampler + adapt. + méthode d'appren. + K7 de son : 1 500 F. **Stéphane BAILLY, 16, cité M.-Cachin, rue des Bois de Grosiay, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.88.51.**

Vds adapt. péri. CGV pour télés sans prise péri. Jamais servi : 400 F. **Franck PINCHON, 21, rue d'Orléans, 62400 Bethune. Tél. : 21.57.91.47.**

Vds syst. de compo. musicale adlib, carte son + logiciels compo. musicale. Px : 1 000 F. **Nicolas ZUMBIEHL, 3 bis, rue Bergier, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.07.**

Vds ordi. Alice tt équipé avec 4 jx, K7 démons. Px : 500 F à déb. **Richard VENEZIANO, 17, rue des Bordeaux, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.93.85.56.**

Vds Supergraphx + 11 jx : Grd Zort, Battle Ace, Ghouls'n Ghost, etc., TBE ss gar., val. : 6 000 F, vendu : 3 500 F. **Sylvain BLANDEL, 1, rue Porte Cote, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.**

Vds 386SX RAM 4 Mo DD 40 Mo VGA coul. 3 1/2 + 5 1/4, souris, carte sound Blaster, logiciels, gar. : 16 000 F. **Jacques DEVROC, bât. E3 « Vert Bocage I », 13000 Salon de Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Vds voiture radiocom. 4 X 4 élect. : 3 500 F, BE + radio + accus + charg. + moteur modifié + pces. **Arnaud LUCCIONI, 16, villa Caroline, 78960 Voisins-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.57.30.02.**

Vds impr. 120D série : 1 200 F. Util., 64/128 Superbase, Virgule, Easy-Script, Calc-Result, Tools, Fort, log. : 100 F. **Boris TCHERTKOFF, 46, dom. de Bel Ébat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.54.76.**

Pour Spectrum 48 ou 128 interf. MGT + lect. 3 1/2, DF 780 K + 50 jx sur disk, px : 1 600 F, à déb. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Meru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds ordin. Toshiba 2 lect. 3 1/2 avec monit. coul., souris ; valise transp. + impr., px : 6 000 F BE. **Fabrice MOULIN, 8, rue de Marseille, appt n° 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.37.56.**

Vds mon. Philips monoch. vert avec prise péri. : 300 F. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99.**

Ecran mono. Epson + carte Hercule TBE tpeu servi + imp. Canon PW1080A + Mattel Intellevision, t. b. px : 3 100 F. **Stéphane DRAY, 1, rue des Chailles, 02500 Rueil. Tél. : (16-1) 47.49.20.03. (ap. 18 h).**

Suite panne ordi. cède nbrx logiciels pour Alice 32 et 90 à bas px. **Michel ÉTIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds Oric Atmos + câble péri. + jx + util. + magnéto + câble alimentation + livres TBE : 700 F. **Olivier KOOB, 5, impasse Cité Valette, 34000 Montpellier.**

Vds borne Arcade (Cafe) : 5 000 F. Instal. pour Paris FT RP. Vds A-Max sans ROM : 500 F, à déb. Tél. : Yan SCHMITZ, 42, rue Godefroy-Cavaignac, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.86.12.

Vds ZX Spectrum + 2 128 K + 1 man. + péri. + 80 jx orig. (RType, Operation Wolf), le tt : 2 000 F. **David SANTA, Bât. D18, La Cié des Champs, 13400 Aubagne (Chemin Saint-Michel). Tél. : 42.84.29.93.**

Vds mon. coul. Philips V50070/00 pro. TBE. Px : 1 200 F. **Grégory SAILCY, rue de la Chapelle, 59630 Saint-Pierrebrouck. Tél. : 28.27.53.62. (ap. 19 h 30).**

Vds 5 1/4 Cumana, TBE 80 & 40 pistes : 1 000 F. Frais de port compris. **Stéphane LANG, 25, rue Cuvier, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.23.92.**

Vds orig. pro-24.3 avec clé + doc. Px : 1 500 F. Ch. contacts région pour éch. jx. **Stéphane ANDREU, chez M. et Mme Sermenato, Pauligne, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.22.18.**

Vds Rush N'attack : 230 F, Goonies 2 : 210 F, 390 F les 2, Zelda 1 : 210 F, Tetris 2 : 30 F, Zelda 2 : 230 F, Punch-Out : 190 F. **Martial DRÉVILLE, 49, rue Jules-Ferry, 59227 Saulzoir (dispo. à la rentrée de janvier). Tél. : 27.74.00.37.**

Vds TO8 + 2 man. + lect. de disk + lect K7 + nbx jx orig. + cray. opt. + manuel. TBE : 1 300 F. **Stéphane COZETTE, 22, rue de la Prairie, 60112 Troissereux. Tél. : 44.79.05.51.**

Vds TO8D + man. + lect. de disk + nbx jx (50). Val. : 5 000 F, vendu : 2 500 F. **Philippe GERBER, 29, rue des Genêts d'Or, 72250 Brette-les-Pins. Tél. : 43.75.94.87.**

Vds Spectrum 128 K + 2 + 30-40 jx + man. + manuel env. 800 F. **Cyrille CAVALLO, 23, place de Serbie, appt 1404, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.32.03.**

Vds jx orig. : Loom (K7, Doc, etc.) + le livre des astuces : 150 F + Explora 1 : 70 F. Urgent sur RP. **Fabrice GRUCHY, 28, av. du Prdt Wilson, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 42.83.54.51.**

A vd Hebdo logiciel du n° 59 au n° 143 et tous les Amstradhebdo. **Gilles JOLLY, 28, bd Victor-Hugo, 13210 Saint-Remy. Tél. : 90.92.12.38.**

Vds voiture radioguidée. Dim. : 33 cm X 19 cm X 10 cm. Vendu à 310 F (voiture : Racing 27 en BE). **Olivier KIRCHSTETTER, Cité E.D.F. de Verlhaguet, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.50.22. (SVP ap. 19 h 30).**

Vds Spectrum + 2 48/128 K + manuel + 3 joys + adapt. + 150 jx : 2 000 F, à déb. **Véronique MANENTI, 25, rue de la Capsulerie, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.64.34.54.**

Vds HP 48 SX avec manuels en français. Px : 2 400 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Épinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.09.86.24.**

Ord. Spectravision + cart. 16 K RAM + lect. K7 + mon. mono + joys + nbx jx, le tt : 3 000 F, à déb. **Jean BRUYELLE, 12 ter, rue Louis-Girard, 78000 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.73.54.**

Vds ZX Spectrum + 2 128 K + câble péri. + 60 jx + livre prg, en BE : 1 200 F. **Francke HAMELIN, 4, avenue d'Italie, 35200 Rennes. Tél. : 99.51.10.31.**

Vds ZX Spectrum + 2 128 K + 2 joy Sincl./Speedking + 30 jx orig. (Gaunlet, Arkanoïd,...) : 900 F. **Robin SANTUS, 4, avenue des Platanes, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.63.07.38.**

Vds kit de télécharg. (K7 ou disk) + câble : 70 F + jx orig. K7 pour 90 F (Platoon, Rambo 3, Crazy Cars...). **Christophe JACQUOT, Collège de Cuffies, rue du Marais, 02880 Cuffies. Tél. : 23.74.51.82.**

Vds disks vierges 3 1/2 marquées et démarquées. TBE : 5 F la de., 10 F la ma. Si plus on verra le px. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29.**

Vds Mac Plus 1 Mega octets + disk dur 20 Mo + logiciels (exc., File, jx) : 5 000 F le tt ou sép. **Pierre NGUYEN, 6, bd Est, 82500 Beaumont. Tél. : 63.02.32.96.**

Pour NES : Zapper : 160 F, Metroid : 160 F, Zelda : 190 F, Castelvania 2 : 180 F, Dragon Ball : 140 F, Mario 1 : 140 F, Castlevania : 150 F. **Sébastien BOCHENKO, 20, avenue du Maréchal-Davout (Résidence Talma), 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.48.73.**

Vds 15 jx orig. news (BAT, Panza, Fire and Brimstone, etc.) + 170 DK + bte. Val. : 5 000 F, vendu 2 400 F. **Cyril VERCAUTEREN, 24, rue des Fraisiers, 34000 Montpellier. Tél. : 67.52.24.15.**

Hello for the last hot news phone me. Stéphane. New very news pas cher. **Stéphane. Tél. : Nord.20.04.40.25.**

Vds cart. multiface : 250 F, orig. : Toyota, Chase HQ 2, Powermonger, ch. contacts. **Daniel SCREVE, 14/2/12, rés. Les Fiacres, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.56.37.79.**

Vds mon. 1084 stéréo, gar. 3 mois, px : 2 000 F, peu servi. **Christophe GOUVAZÉ, 19, rue de la Calaisière, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.71.01.97.**

Vds moto PW 80 beg mot. neuf. Vds mob. MBK 51 Super Blue. Vds vélo demi-course garçon. **Grégoire VERDONK, 51160 Germaine. Tél. : 26.52.88.25.**

Vds un ordi. Spectrum + 2 + nbx jx + man. avec livre. Px : 600 F. **Grégory DAUDIN, 49130 Saint-Jean de la Croix. Tél. : 41.44.60.63.**

Vds impr. Seikosha, 9 aiguille, ach. en fin nov. 90, très neuf, vdue ss embal. d'orig. : 900 F. **Vunny LY, 124, bd de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.76.73.32.**

Vds synthé Casio XT700 neuf jms util., val. : 3 200 F. Vds : 1 200 F, gagné à un concours. **David ANSELLEM, 33, rue M.-Régnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.**

Vds Yeno DPC64 + 3 cart. : 50. Of. TO7/70, imprimante, livres, programmes, LED 320K0, EXT. à deb. **Christophe COUASNARD, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.77.36.**

ACHATS

Vds org ST, police Quest 2, Great Courts, Populous, Zac McKracken, Voyageurs du tmps, etc... à 100 F ! ! ! **Bertrand MARNE, 13, rue du 4e Zouaves, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.99.31.**

Récu. clav. CPC cass. ou disc coul. ou mono (paye frs de port uniq.). Merci rép. ass. **Émile DI CHIARA, Lotissement L'Oliveraie, lot. 18, n° 42, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.34.72.45.**

Ch. généreux donateur d'un PC pour se lander dans l'info. Merci d'avce (même pces détachées). **Jacques SAINDRENAN, 9, allée Turenne, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.42.50.**

Ach. un jeu élec. (petit) en Lei (des roumaines argents) avec courses de voitures à un px conv. Adrian UNGURENU, Bobilna 17, 3475 Gherla, Cluj, Roumanie. Tél. : 952.41559.

Ch. Sam City sur ST : 100 F maxi. Laurent TRZEBOWSKI, Lot la Soulane, 66760 Caldegas.

Jeune déb. ch. jx pour PC compatible IBM écran VGA. Robert TRIFIRO, chemin des Planches 4, 1806 Saint-Légier, VD, Suisse. Tél. : (19) 943.32.97.

Ach. lect. K7 pour Thomson TO8. Pierre SABOURIN, École, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.

Ch. Spectrum + 2 en BE avec man. jeu. Faire offre d'urgence par tél. après 20 h. Luc VEZIER, 35, rue de l'Ancienne Abbaye, 27120 Jouy-sur-Eure. Tél. : 32.36.99.95.

Ach. jx sur Sega Megadrive française à 50 %. Patrick CHARDON, RN 86, 07340 Andance. Tél. : 75.34.27.48.

Ch. NEC Coregrafx + formation Soccer + joys et doub. à moins de 1 000 F ou +. Fabrice ROULLIER, 35, rue du Docteur-Célestin-Huet, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.82.34.52.

Ach. jx Atari 1040 STF pces : 50 F, Lombar Rally, Paris Dakar, Cabal, Cougar Force, Panza Kick Boxig, Narc. Daniel NUNES, 33, rue du Vieux Versailles, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.39.44.

Ach. cart. ROM et exten. pour Yamaha YL3503F MSX jx, logiciels, etc... Faire offre. Éric JAEGY, 2, rue L'ARMSTRONG, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.73.14.

Ach. Megadrive 16 bits + 1 ou 2 jx + 1 ou 2 man. : px entre 1 000 F et 1 800 F. TBE. Ch. contact sur PC. Mikaël SCRIZZI, 6, rue Charles Le Goffic, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.75.12.

Rech. sur NEC PC Engine Legendary Axe, Battle Ace, et Dungeon Explorer à 200 F max. en TBE. Frédéric RUMORI, 1, rue Albert-de-Mun, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.05.40.

Ach. Game-boy peu cher + jx + jeux pour PC AT VGA : – 200 F, aventure, simulation, Ile de F. si poss. Mark ALLIAS, 20, allée Paul-Fort, 93270 Sevran.

Ach. sur Atari 2600 Demon Attack, Le retour du Jedi, solaris, l'Empire contre attaque, Yars Revenge. Tél. : Philippe LACROUTS, 36, rue de Picpus, bât. 1, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.28.77.

Ach. « Battlehawks 1942 (Lucas Film) » avec bte et notice TBE : 240 F, ou éch. contre un autre orig. (Ami). Stéphane DEBERDT, 117, route d'Arzano, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.31.96.

Ch. mon. pour Amiga (1084S ou Philips 8832) pour 1 500 F, BE SVP. Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.47.79.

Ach. impr. Citizen Swift 24 + mon. coul. A1084 + disk dur A 590, 20 Mo avec 1 Mo mémo. Lionel LACRIQUE, 10, rue Bretonnerie, 28400 Nogent-le-Rotrou.

Ach. lect. de disk pour C64 modèle 1541 ainsi que disk util. ou de domaine public. Pascal FOULON, Bl, 1, avenue Maréchal-Juin, 81000 Albi.

Rech. Megadrive + jx (japonaise). Rech. monit. coul. env. 1 000 F. Éch. jx Game Boy. Tél. : Serge Saint-Laurent, 4, rue du Dauphiné, 93600 aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.84.21.50.

Ach. cart. de jx pour CBS Colecovision et pour Mattel Intellivision, px rais. Frédéric RENOUX, 17, rue du Lion d'Or, 03500 Saint-Pourçain-sur-Sioule.

Ach. Game Boy TBE + jx à px rais. (env. 400 F). Merci d'avce. Jean-François CASTEL, 10, quai du docteur Mass, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.41.20.

Jx Sega 8 bits TBE : Alex Kidd Tjeloststar et Wonderboy II : 300 F, Y's et Miracle Warrios ou Ultima IV : 350 F. Kelvine JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 Saint-Vrain (Évry). Tél. : (16-1) 64.56.10.39.

Rech. livre 102 prog. pour Atari 800 XL, édition PSI et revues Pockey numero 2, 4, 5. Charles POISSON, 3, place de la Porte de Vanves, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.60.95.

Help ! Ch. jx sur C64 ! Du genre Mario Bros, Pang... (peut-être certain Shoot-them-up). Pitié ! Antoine JOUANNEAUX, Les 4 Cheminées Saint-Hubert, 78690 Les Essarts-le-Roi.

Déb. Atari STE ch. contact pour ach. de logiciels et jx util. si pos. sur Nord. Tél. : Loïc WEMMEERSCHE, 8, chemin des Tissrands, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.36.68.38.

Ch. imp. coul. et ext. mémo pour Amiga. Le tt pas trop cher. Frédéric HÉBERT, 5/7, rue Watford, appt 281, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.03.36.

Ch. cons. et jx NEC : PC Engine + 1 jeu : 750 F, Supergraphx + 1 jeu : 1 300 F, jeu 175 à 250 F, à bientôt ! ! Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77. (ap. 18 h ou répondeur, merci).

Rech. jx sur Megadrive, px entre 150 et 200 F. Ch. à éch. « Mystic Defender ». Rodolphe KICHOU, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.41.01.

Rech. ts jx de rôles (Chaos STR, Tunnels of Trolls...), orig. + notices. Pas trop cher. Olivier COLIN, 20, Le Soleil-Levant, Saint-Marcel-les-Sauzet, 26740 Sauzet. Tél. : 75.46.11.68. (ap. 19 h).

C128 ach. Turbo Pascal CP/M (avec notice) avec jx pour C128 (Th. Boxing/Rocky HS). Env. 200 F le tt. Ivan PATILLON, La Nonluce, 44250 Saint-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.33.06. (ap. 18 h).

Ach. lect. 5 1/4 Amiga, Freebot Amiga, exten. 512 K. Faire offre, rech. contacts sur rég. Jean-Louis DEYRIS, 129, rés. Les Fougères, 33480 Castelnau de Médoc. Tél. : 56.88.87.13.

Ach. jx pour Sega 8 bit pour Gameboy et pour Nintendo entre 150 et 200 F. Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.

Ch. impr. coul. ou non à bas prix ! Écrire ou tél. Mathieu LEMARÉCHAL, 5, rue Stanislas Bance, 95500 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.

Ach. pour A500 orig. old et news. Env. vos listes. Patricia CONNAULT, 13, rue des Marguerites, 29280 Plouzané-la-Trinité. Tél. : 98.05.99.15.

800XL ach. extension 64 K + syncalc avec mode d'emploi. Serge BRU, lot. 81, rue Victor-Schoelcher, Val de Croze, 34000 Montpellier. Tél. : 67.27.56.10.

Ach. Megafile 30 Atari max. : 2 500 F ou éch. contre mon. coul. SC 1224 + nbx prgs Atari. André TEBOUL, 20, rue constantine, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.77.03.

Ach. cordon péri. pour C64 et un fusible pour l'alimentation. Stéphane FRADIN, Le Bois Colin, 85690 Notre-Dame-de-Monts. Tél. : 51.58.88.23.

Ach. disquettes jx pour 130 XE Atari ou 800XL. Env. liste et prix. Merci. Christine AUBERT, 04530 La Condamine.

Gameboy française ch. jx et vds Tetris et Tennis. Ch. aussi Lightboy. Éch. sur Atari ST. Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.

Intéressé par le D.P. Env.-moi vos listes d'utils, de démos, etc. Rép. ass. Marc FUNARO, 1 bis, av. de Paris, 94300 Vincennes.

Ach. kit MK14, même en panne, peut importe le px ! Tél. : Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles. Tél. : (19) 32.71.45.65.23.

C64 ach. 1541 et Power cart. Px cool, éch. jx, vds cart. pour Atari 2600. Faire offre 3614 chez * AG. Alain GONDARD, 35, rue Saint-Clair, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.53.15.

Ach. sur Amiga 500, The Faery Tales Adventures, en original (avec notices si possible). Laurent FERAUD, 252, bd de la Madeleine, 06000 Nice. 93.44.09.11.

C128 désespéré ach. lect. disk 1541 1570 ou 1571 ou 2031 et 4040 avec interface IEEE. Pascal SESOSTRIS, 42, rue du Chater, Bât. B, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.42.00.

Rech. Amiga 500 ou Amiga 2000 d'occa. (sans écran) avec souris d'orig. (très rapidement). 75.31.56.84. (s'il vous plaît, appelez seulement le week-end, merci).

Ach. NEC Coregrafx à – de 700 F ou Game-Boy à – de 300 F et vds pour Sega Alex Kid 3 et Altered Beast. Tél. : David FROT, Ruelle Bonnet, 77850 Héricy. Tél. : (16-1) 64.23.62.61.

Ach. Jx Gameboy max. 100 F. Jérémy WARRAND, 8, rue des Roses, 6010 Couillet, Belgique. Tél. : (19) 071.36.65.62.

Ach. lect. 1541 + SX : 500 F. Éch. SX sur C64 K7 et disq. poss. (Klax, G. Courts, Pipemania). Ach. compil. Basic (bas px). Gilbert OKARO, 55, route de Saint-Germain, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.

Ch. en urgence et par ts les moyens le fabuleux jeu Kick Off 2 sur Commodore 64. Env. une offre. Thomas BARTH, 20, chemin de Place-Verte, 1234 Vessy/Genève, Suisse. Tél. : (19) 7.84.28.20.

Ach. Amiga 500 + péri. + souris BE + joys + si poss. jx, le tt 2 500 F, RP ! Sébastien SONNET, 4, rue Sainte-Geneviève, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.51.98.

Ach. Amiga 500 + péri. Faire offre (Paris et rég. par. seulement). Laurent. Tél. : 60100 Creil.44.55.80.83 (entre 16-18 h).

Parti. ach. cons. Sega Megadrive ou NEC Gore Grafx av. jx. Tél. ou écrire. Patrick HENNEBELLE, 21, avenue du Béguinage, 59910 Bondues. Tél. : 20.03.15.21.

Rech. K7 de jx pour cons. Sega, Master Systeme ttes catégories. Écrire, rép. ass. entre 50 F-150 F. Sylvie CHARLERY, 28, rue du Docteur Schweitzer, 93600 aulnay-sous-Bois.

Ach. clavier 6128 et mon. CTM 644 en panne : 100 F. Enlèvement domicile sur Paris et RP. Gilles HUBERT, 40, rue singer, 75016 Paris.

Rech. jx Sierra on Line série Space, Quest, Police Quest, fonctionnant sur STE. Tél. : Laurent BREITENMOSER, 10, square Enjou, 23, bd Lenine, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.99.58. (le samedi).

Rech. urgent tablette graph. pour CBM 64 avec cray. et dick. et la géo en dick. Écrire, merci. Marcel DUTRON, 54, rue Pen Ar Stang, 3e étage, 29000 Quimper.

Ch. adapt. de man. pour MO5. Stéphane ASTIER, 30, route Nationale 7, 26140 saint-Rambert d'Albon. Tél. : 75.31.08.42.

Salut ch. jx sur CPC 464 cass. et sur PC 3 1/2. Rép. ass. Salutations du Maroc. Hicham SABRE, DO4, cité de l'Air, Aéroport Casa-Anfa, Casablanca, Maroc. Tél. : (19) 02.36.37.23.

Ach. ts jx orig. en 5 1/4 (PC) pas trop cher si poss. (dans le Sud uniquement). Laurent WAGNER, Résidence Vista Camp A2, 341, chemin de Ginestière, 06200 Nice. Tél. : 93.96.22.76.

Ach. Gameboy à px raisonn. et ch. corresp. sur CPC 6128 (peut-être jx avec la Gameboy). Julien CHEYNET, Cidex 250 B, 38190 Erolles. Tél. : 76.08.92.78.

Ach. pour CPC 464 d'une impr., d'une exten. de mémo. 64 Ko et de multiface 2 (pas trop chère). Cyrille VERDIER, rue du Commerce, 63230 Pontgibaud. Tél. : 73.88.70.95.

Ch. A500 + péri. + disk maxi : 2 700 F. Vds 6128 + tuner + r. réveil + meuble + options : 3 900 F, à déb. Ro Ain HODICA, 75, rue de Provence, appt 62, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 28.60.80.59.

Ch. pers. abonn. aux disks mensuels de ST-Mag ou Atari Mag. Ach. ou éch. possible. David DUCASSOU, route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.

Ach. jx sur Amiga (pas plus de 100 F) : Rastan, Tennis Cup, RVFMonda, Altered Beast, Fire Forget 2. Ludovic AIRAUD, 11, avenue Capitaine Siry, 78190 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.

Ach. doc. sur modem TRT D 200 E. Xavier POWAGA, 1, av. de Provence, 26130 Saint-Paul 3 Châteaux. Tél. : 75.96.62.89.

Ach. ts orig. à 40 F pour ST ss emballage d'orig. et avec docs. Env. liste. Rép. ass. Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant.

Rech. le Stos Creator orig. + doc. env. 100 F. Tél. : Georges RIBEIRO, 24, rue de l'archevéché, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.09.46.

Ach. Atari ST mon. coul. DF + jx et util. + joys. Px : 3 500 F (seult RP + P). Thomas CASSUTO, 608, chemin du Bord de l'Eau, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.75.75.

Ach. env. 500 F drive 1050 pour 800XL si poss. avec disk. Didier HOSSAERT, 264, avenue Saint-Exupéry, 62100 Calais. Tél. : 21.96.06.24. (ap. 19 h).

Amiga ch. ts soft de créa. musicale. Rép. ass. Alain ATLAN, 78, bd Saint-Ruf, 84000 Avignon.

Ach. Sega ou Nintendo moins de 550 F avec man. (avec jx). Abdoulla MOHARRAM, 7, rue Bailly de Suffren, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.65.98. (samedi et dimanche).

Ch. cart. Power Action Replay V et Power Blazing Paddles pour Commodore 64/128 à bas px. Jean-Marc LOUVET, 38, rue Émile-Zola, 59187 Dechy.

Rech. log. utilitaire musicaux pour Atari 1040 ST, disk music Smuss iff. Tél. : Thierry MARCHAND, 29, rue de Montbeillard, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.81.97.

Ach. pour A500 Works orig. avec docs. Rech. également prg éduc. Régis SOULLIÉ, 1, La Houblonnière, 54200 Dommartin-les-Toul. Tél. : 83.43.38.21.

Ach. Atari STF (DE) + mon. coul., le tt : 3 500 F. Thomas CASSUTO, 608, chemin du Bord de l'Eau, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.75.75.

Ach. Wolfpack & M1 Tank Platoon pour Atari 520 ST à px abordable. F.X. LESBRE, La Bretonnière, 80160 Plachy.

Ch. Atari 520 STE, STF ou ST + options (jeux, joysticks, etc...), coul. (TBE), bon px urgent. Alexandre NIQUET-CHAPEAU, 131, av. Foch, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.13.45. (ap. 20 h).

Urgent, ach. pour Amiga 500, scanner à main avec softs d'utilisation, pour images format IFF. Nicolas JOTTERAND, route de Yens, 1143 Apples, Suisse. Tél. : (19) 0041.21.800.48.60.

Rech. pour A500 Space Ace Dragons, Lair Kick off 2, Intnal Soccer. Faire offre. Urgent ! Éric BAGUET, 3, chemin Petit, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.20.79.

Ach. jx sur Sega Megadrive 200 F (Esnat, Monaco GP, The Strider) en Seine-Saint-Denis et Paris uniq. Martinho ANTUNES, 7, rue de Lille, 93000 Bonigny. Tél. : (16-1) 48.49.40.92.

Ach. Final Cartdrige 5 (TBE) : 100 F pour C64. Michaël BACHOFNER, ch. des Zordils 2, 1789 Dugnotte, Suisse. Tél. : (19) 037.73.19.30.

Ach. jx Amiga. Env. liste. Rép. aux plus offrants. Éric PASMANT, 3, av. de la Terrasse, 91260 Juvisy.

Pour C64 rech. disk jx. Env. liste avec px uniq. orig. Notice françe. Tél. : Claude DEBUISSON, 43, rue Francis de Pressensé, BT 13, esc. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.58.47.

Urg. ch. docs de logiciels graphismes, vidéos pour Amiga (Vidéoscape, Pro Titler, etc...). Laurent FUMOUX, La Croix Saint-Bonnet Palières, 63290 Puy-Guillaume. Tél. : 73.94.12.17.

Rech. ts les jx néo géo sauf Baseball Star à des px rais. (1 000 F). Grégory BANET. Tél. : 47.57.12.01.

Étudiant (peu de moyen) ch. à ach./éch./vd logiciels ou matériels (PC XT). Écrire. Cyrille DIEUX, 9, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.74.61.

Ach. jx orig. sur C64 D7 : Bardstales 1, Tangled Tales, 3D Pool. Je rech. des aides sur Dragon War. Guillaume HELOIR, 9, rue du Petit Bois, 59554 Raillencourt Saint-Olle. Tél. : 27.81.25.14.

Ach. sur C64 tous utili. sur disk : trait. texte, tableur, géos... poss. éch. jx 64 K7-disk, rép. ass. Stéphane RADIX, SP 69670/E, 00613 Armées. Tél. : (19) 49.63.41.33.831 (RFA).

Ach. jx Nintendo NES importé du Japon ou USA, de même si connaître magasin qui vd ces jx, Tél. Ivan FAVIÈRES, 122, rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.

Ach. Amiga 500 Atari STF et STE écr. Commodore 1081 Atari SM 125 ou 124. Ach. Vectrex + jx. Éch. logs DP ST. Rémy PAYEN, 34, avenue de Lorraine, 87290 Château ponsac. Tél. : 55.33.36.05 ou 55.76.52.11.

Astrologue pro. ch. logiciel d'astrologie perf. sur PC ou Amiga. Cédric DE CROZANT, 47, bd Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.

Nintendo ach. 200 F, cart. US ou autres ne fonctionnant pas sur cons. française. Claude TONELLA, 12, bd Desgranges, entrée 8, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.60.36.43.

Ach. PC AT + carte VGA + mon. coul. + DD + dirve + qq logs. Offre : 6 400 F si BE, payé port. Laurent CELLA, 40 bis, rue Lanchy, Les 4 Vents, 25000 Besançon. Tél. : 81.53.21.59.

Ach., vds et éch. nbrx news, déb. de ts pays acc., rép. ass. et rapide, liste sur dem. Thomas DANTHINE, Saint-Roch 3, allée de Bernardfagne, 4190 Ferrières, Belgique. Tél. : (19) 083.63.32.14. (uniqu. le week-end).

Ach. Tilt 63 ou 64 pour solu. Dungeon Master (niveau 5 et 6). Vds Voyageurs du tps pour ST/E. Nicolas DOURLENS, 11 A, montée Desambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.80.00.94.

Rech. pour Amiga tt prg de concept. de circuits impr. pour sortie sur impr. Laurent VANNIER, 93, rue du Général-de-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.59.56.

Rech. anciens numéros de Tilt. Uniqu. numéros 7, 8, 9, 5, 12 à un px rais. (15 F) merci. Denis CORMIER, 14, rue de la Gare, 41000 Villebarou. Tél. : 54.20.05.95.

Ach. jx sur Amiga, news ou oldies avec ou sans notice ! J'attds vos offres à un px intéres. Laurent LAMBERT, 34, rue Henri-Matisse, 59400 Cambrai.

Ach. pr Thomson TO8D LEP et compil. disk et jx micro, Scrabble, Androïdes, Blitz, Iznogood Legende. Pierre Sabourin, École Publique, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.

Rech. logiciel sur Thomson MO6 pas trop cher. Urgent ! ! Dominique LHUSSIEZ, 31, bd Albert 1er, 59491 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.72.91.28.

Ach. jx Sega entre 100-150 F. Ach. jx Nintendo 150 F max. Ach. man. et jx pour cons. Vectrex. Gérald SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.

Amiga, rech. news, jx + util. Env. vos listes. Éric RENOUARD, 9, rue Francis de Pressense, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.57.04.46.

ECHANGES

Éch. nbx logs divers, du jeu au ttx, en passant par le graph. Env. listes. Rép. ass. Thierry SATON, Entremonts 28, 1400 Yverdon, Suisse. Tél. : (19) 41.24.21.90.03.

Éch. ou vds nbses nouv. sur Atari 520 1040. Rép. ass. Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.

Ch. contacts sur Amiga 500, aimant jx style Donjon-Master, Cadaver, et Plan Hardwares. **Michel DOSTER, rue des Chaisiers, 7, 1000 Bruxelles, Belgique. Tél. : 19.02.514.48.39.**

Éch. ou vds jx sur Amiga 500, contact sérieux, durable et rapide (poss. bons jx). Rép. ass. **Hisham MOUSAR, 7, allée Antonin ARTAUD, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.61.32.74.**

Ch. joy Speedking Konix + carte, mode emploi (comp. PC et Apple 2C). **Steve MARTY, La Drèche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Rech. contact sur Atari ST, pour éch. div., rech. aussi graphiste et éch. orig. contre Hard Copieur ou disks. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.**

Ch. amateur simul. ou jx (av.) et rôles sur A500 (Suisse si poss.). Env. liste. **David SCHMIDIG, Chalet Gumfluh, 1837, Château-d'Oex, Suisse.**

Ch. contact sérieux PC 5' & 3' pour éch. log. (VGA préf.). Env. liste dét. Rép. ass. **Stéphane BOYER, 8, allée du Coudrier, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.04.45.**

Ch. corres. pour éch. jx et util. sur PC et comp., tous formats. Rép. ass. **Michel NICOLAS, 41, bld de Nancy, 67000 strasbourg. Tél. : 88.75.59.93.**

Éch. ou vds jx, util., démos. Le tt sur Atari 520 STF. Contacts sympas, à bientôt. **Franck BENAYOUN, 161, allée du Colonel-Fabien, 93320 Pavillon-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.27.25.**

Ch. contact cool sur Atari ST. Vds ou éch. jx et utils. Env. liste. **Philippe VALTEAU, 11, rue de Kerargroas, 29200 Brest.**

Éch. Megadrive. Poss. : World Cup Soccer et Golden Axe, contre : Moonwalker, Strider, Populous, etc... **Nicolas BOBAN, 12, bld Maréchal-Leclerc, 38000 Grenoble. Tél. : 76.42.42.56.**

Amigaiste début., éch. log. sur A500 (dépt 67). Poss. Kick Off 2, Bomber, Deluxe Paint 3. **Sébastien LACOM, 13, rue Marchal, 67500 Marienthal.**

Amiga ch. cont. ACTS sympas et sérieux. Poss. env. 60 jx (Panza...). Poss. également Game Boy. Rép. ass. **Guillermo FORFAIT, 60, rue Toulouse-Lautrec, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.12.46.**

PC et comp., ch. contact sérieux pour éch. jx & util. 5 1/4 ou 3 1/2. Env. listes. **Jean-François LARTIGAU, 15, rue Blanchard, 33110 Le Bouscat.**

A 500 éch. ou vds : jx à très bas px. Rép. ass. **Hugues DUVAUCHELLE, 68, rue de Castille, 80000 Amiens.**

Cher routines assembleur : Scrolling, Synthèse vocale, calcul entier & réel, trigo., calcul exposant, racines carrées, compactage, décompactage, gestion, souris, stylo opt. sur 6128. Possi. éch. Merci ! **Roméo GATSONO, BP 1297, Pointe-Noire, Congo.**

Hello : Les Ataria éch. jx news. Env. liste. Rép. ass. et ch. Megadrive d'occase ou SEGA 8 bits. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois.**

PC-Addict depuis longtemps à la pointe des news ch. contact de même qualité. Plaisantins s'abst. **Marc. MELEARD, 1, rue Revol, 38000 Grenoble.**

PC ch. contacts sérieux pour éch. pos. nbx jx. Déb. s'abst. **Frédéric HALBWACHS, 18, rue du Chevreuil, 67240 Bischwiller. Tél. : 88.63.52.14.**

Amiga 500, si les nouv. t'intéressent, ainsi que les util. écris ou tél. **Laurent VOISIN, Saint-Pierre es Champs, 60850 Saint-Germer de Fly. Tél. : 44.82.52.98.**

C64/A 500 éch. nouv. ex. : Last Ninja 3 sur C64. Contactez moi vite. PLease no lamers ! ! **Jean-Francis LOPEZ, 58, cité du Château d'Eau, 62970 Courcelles-les-Lens.**

C64 ! ! Ch. cools contacts (disc). Poss. nbx jx + démos. Ch. docs pour assembleur. Thanks, L8R... **Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.**

Éch. jx et util. sur A500. Rép. ass., nbx jx. Déb. acc. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Ch. contact, sur Atari 520 STE, pour éch. sérieux et durable. **Stéphane SLATALA, 5 bis, rue Daniel-Casanova, 59179 Fenain.**

Ch. contact sur Amiga. Poss. nbx jx, démos, util. Env. liste. Rép. ass. ! ! ! **Raphaël POLLARD, 1, rue du Parc à Foulons, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.10.20.80.**

Pour Amiga fan : ch. contact sérieux. Poss. nbx jx. Déb. acc. et même souhaités. **Erwan MORIN, 4 bis, rue de Feltre, 44000 Nantes.**

Ch. contact sur STF/E. Poss. max. jx ! (150 env.). **Christophe WATTIN, 31, cité Rozanoff, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.48.93.**

Amiga 500, éch. jx, poss. (Unreal, Shadow of Best Z) (Paris et rég. paris.). **Philippe SARDA, 192, avenue de la République, bat. C, logt 553, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.40.90.**

520 ST ch. contacts durables pour nouv. POss. dépl. 78 ou 75). Help ! **Stéphane GRISONI, 9B, rue Jules-Ferry, 78400 Chatou ou Bruno, 80, avenue Gambetta, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.65.78.**

Salut boy ! Éch. jx and démos on STE-SELL. Tilts du numéro 67 au 81 sauf 75, env. 8 F. Bye-Bye. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Attention ! Rech. contact sur A500. Poss. nouv. Début. acc. Réponse ass. 300 %. Bye Bye. **Philippe ÉRIPRET, Le Gambetta, place Gambetta, 81400 Carmaux. Tél. : 63.76.51.21.**

Ch. contacts sérieux et rapides sur ST Amiga. Pos. dernières news et previews. Déb. acceptés. Rep. ass. **Sébastien TRUTTET, 72 bis, rue Anatole-France, 59184 Sainghin-en-Weppes. Tél. : 20.58.51.28.**

STF/STE échange démos uniquement. Contact : 36.14 RTEL2 BAL : Lightnins...

Ch. contact Atari 520 STF. Poss. nbx logiciels. Env. liste merci. Tél. : Audrey GUERLAIN, 190, rue Saint-Pierre, 62800 Lievin.

Éch. logs Amiga ts gres. Env. listes. Rép. ass. Ch. contact sérieux rg. N. de Lyon. **Pascal ROLAND, 36, av. de l'Europe, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.07.06.**

Ch. contact sérieux et durable. Poss. Nitro, Rick 2... Env. liste. Déb. sans pb acept. **Frédéric MULLER, 78, rue Mulmatt, 67210 Valff.**

Éch. logs Amiga. Env. listes. Rép. ass., déb. acc. Rech. contact sérieux. Tél. : Christian LUNA, 32, av. de l'Europe, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.53.35.

Amiga 500, ch. contact sympa et drble, déb. bvnus. Uniquement en Indre-et-Loire (37). **Sébastien DECHAUX, La Robinière, 37210 Chancay. Tél. : 47.52.90.60.**

A ch. contacts sérieux. Env. listes (rép. ass.) ou tél. **Éric KABUSS, 3 b, rue Gal-de-Gaulle, 68990 Galfingue. Tél. : 89.81.80.51. (après 20 h).**

Éch. ou vds Hot News sur 520 ST. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46. (entre 19 h 30 et 20 h 30).**

Apple 2C ch. contacts pour éch. de jx. Poss. déjà nbx news. Salut ! **Philippe JALOUX, 6, rue du 1er-RCP, 68320 Jebsheim. Tél. : 89.71.62.75.**

Rech. pour Amiga jx de Dames, acH. ou éch. contre opé. Steath Dungeon Falcon infestation. **Sandro LILLIO, 14, rue Marivaux, 84100 Orange. Tél. : 90.51.82.16.**

Amiga ch. contacts sérieux pour éch., poss. nbrx news, rép. ass. Env. liste. **Frédéric LAVIE, 11, avenue du XIV-Juillet, 64400 Oloron-Sainte-Marie.**

Éch. jx sur PC 1512 5 1/4. Poss. : Rick Dangerous + Tortues Ninja, etc... Rép. ass. **Fabrice REDEL, 19, rue Maréchal de Lattre, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.42.65.**

Éch. nbx jx sur PC 1512. Rép. ass. **Olivier RODRIGUES, 3, rue des Merles, 95190 Goussainville.**

Amigafan, ch. contacts (prtt mais de préf. dans le 66). Rép. ass. à 100 %. Écrire. Tél. : Jimmy NOLLET, Chemin de la Bastide, 66320 Joch.

Ch. corres.(es) sur ST pour éch. jx et prg dans P + rg. **Leander FUCHS, 3, rue du Château Montmagny, 95360 Banlieue. Tél. : (16-1) 39.84.00.69.**

PC 5 1/4 ch. contacts pour éch. logiciels. Env. liste. **Frédéric WEEKERS, 79, rue de la Station, BTE 3, 7850 Enghien (Belgique).**

Amigafane ch. contacts sympas et (cool) pour éch. news. Env. liste (seul. France-Suisse). Tél. : Franck MAISSIAT, Carré d'Avou 1, 1893 Muraz, Suisse. Tél. : 25.72.16.39.

Ch. contact sur PC 3 1/2. Poss. nbx news et util. Env. liste. Rép. ass. **Pierre PAYEN, 36, rue Lt-Col. Girard, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.05.02.**

Éch. et vds jx sur ST. Poss. news. Rép. ass. si liste jointe (aux 10 prmiers seulmt). **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.**

Éch. news sur Amiga, la + belle machine. Rép. ass. à 1 000 %. **Gaëtan DOMALAIN, Le Petit Malaunay Jouspy, 22120 Yffiniac. Tél. : 96.72.73.21.**

Éch. jx C64, contact srx et drble. Poss. Rick Dangerous II, Pink Panther, etc... **Patrick VALLOTTON, rue Blancherie 4°, 1022 Chavannes-Renens (Suisse).**

1040 STE ch. contacts sympas et durables pour éch. jx. Env. listes. Rép. ass. Tél. : Stéphane HOAREAU, 21, rue de la Parrine Basse, 46100 Figeac.

Vds ou éch. jx sur ST, vds jx pour CPC 464 TBE et disks 5 1/4 vierges. Bon px (Maxell). **Omar HAMBLI, 24, rue de la République, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 39.78.94.96.**

Éch. news Amiga et C64 contre cartes télé. vides ou autres news. Ann. sérieuse. **Hervé STACHUIK, 1, rue des Pivoines, appt 64, 08000 Charleville-Mézières.**

Ch. contacts sur PC (3 1/2 ou 5 1/4) pour éch. jx, util... Rép. ass. Tél. : Miguel HENRIQUES, Urb. Terplana 29-1C, 2755 Parede (Portugal).

Big PC ch. contacts. Vds aussi joys Quick M-5, microswitches, autofire : 120 ! ! État neuf. **Khoi HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.34.26.**

520 ST ch. contacts pour éch. Env. liste. **Jean-Paul VACQUÉ, 4, rue Michelet, BP 202, 47205 Marmande Cedex.**

PC ch. contacts pour éch. softwares. Env. liste. Rép. ass. Ch. les news de Sierra. Tél. : GANDALF, BP 257 CH-4513 Langendorf, Suisse.

Prg. en DOS, déb. en ass. Ch. contact avec autres prog. pour éch. idées et bidouilles. **Alexandre ROBA, 53, rue Grande, 7050 Merchies (Belgique). Tél. : 065/22.65.19.**

Éch. jx Nintendo (Mario Bros 2) contre Punch Out. **François ESCURE, 6, rue Darmesteter, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.99.56.**

Ch. contact sérieux et durable sur 520 ST, env. liste. Poss. news et oldies. **Bruno COUDOUX, 324, Grand Rue, 59100 Roubaix.**

STE contact pour éch. en ts gres utils, élect., etc. et aussi sur 68705 P3 ? C'est clair ? Tél. : SOW'E, « La Marie » 7, 48, av. Fournacle, 13013 Marseille.

Ami. ch. contacts pour éch. D.P. et news (0-2) older. **Alain, BP 135, 7100 La Louvière, Belgique.**

Éch. nbx softs sur STF/STE. Sympa. Rapide. Tél. : Grégory BENOLIEL, 19, rue Parmentier, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.41.27.

Vds/éch. news (jx, demos) Amiga. Env. disk pour liste, sérieux, rép. ass. ou tél. Déb. bvnus. **Alain ANDRIEUX, 31, rue Jeanne-d'Albret, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.21.09.**

Atari 1040 STE rech. des disks éduc. et util. en éch. **Michel COHADON, Douhady, 63410 Manzat.**

ST ch. contacts déb. et confirmés. Rép. ass. et rapide. Vds Sega Master System. **Éric ou Jérôme MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.**

Ch. contacts sur ST. Poss. : Rick 2, Captive, ST Dragon, James Pond, Strider 2, Cadaver... Ch. Powermonger. **Frédéric BONNET, 1, imp. du Languedoc, 31270 Frouzins. Tél. : 61.92.51.57. (après 18 h).**

Fan d'Amiga 500 éch. logiciels de jx et util. Ch. Killing, Game Show et Italy 90. Env. liste. **Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Aleende, 54850 Messein.**

Éch. news sur Amiga 500. Rép. ass. Tél. : Laurent COLLOMBET, La Praz Neuve, 73500 Modane.

AT 386 ch. corres. pour éch. divers (srces, jx, util...). Rép. gar. **Éric SAFAR, 14, rue de Verdun, rés. Olivier de Serre, appt 301, 27400 Louviers. Tél. : 32.50.62.69.**

Éch. nbx news et oldies pour Atari 1040 STE. Déb. ne pas s'abst. **Bruno TIBERGHIEN, 12, square Jules-Cesar, 95120 Ermont.**

Éch. jx et util. sur Atari ST. Rép. ass. Pas sérieux s'abst. Tél. : Jean-Charles DEMAIZIERE, rue Paul-Durand, 38110 La Tour du Pin.

PC et compatible ch. contact dans tte la France au 5 1/4. Éch. jx et util. Env. listes. **Jean-Philippe GONZALEZ, La Calandrelle 2, La Petite Garrigue, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.31.01.**

Éch. sur Megadrive japonais jx : Strider, GP Monaco et Ken Last, Battle contre Thunderforce 3, etc. **Phaythoune HOANG, 4, rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.69.08.**

Éch. et vds hot news Amiga. Vds rvues Tilt Generation 4 Micro, news, joys. Vds dks vierges C64, tb px. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Éch. nbx prgs, trucs, astuces et plan d'interfaces pour Canon X-07 et Spectrum. **Tanguy LEBRUN, « La Haute Folie », 35770 Vern-sur-Seiche. Tél. : 99.83.75.39.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. (env. 1 disk et 1 tbre pour liste). **Emmanuel SCHMITT, 12, rue des Chantiers, 67800 Bischheim. Tél. : 88.81.98.50. (de 20 h à 21 h).**

Éch. MSX Goldstar + 45 K7 jx + 12 cart. + 3 livres prog. + 2 man. contre Atari 520 ST ou Amiga 500. **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Éch. sur 520 ST. Rech. Vette, Bat, Rick Dang. 2. Ts pays et déb. bienvenus. Rép. ass. A bientôt ! Tél. : Claire HUBINON, 660, rue de Dave, 5100 Jambes (Belgique).

PC ch. contacts durables pour éch. jx et util. Poss. nouv. Pas sérieux s'abst. Rép. ass. **Pierre PELLICER GUILLO, Benet Mateu 30, 08034 Barcelone, Espagne. Tél. : 20.31.170.**

A 500 ch. contacts. Pos. : Unrial, Shadow 2, Kick-off 2, Projectyle...). Tt le monde est accep. Rép. ass. Ne pas téléphoner. Arnaq. s'abst. **Thierry MAZAUDON, 40, rue de la Grand Font, 16000 Angoulême.**

Éch. sur rodez ou France, util. Amiga, jx, demos, contacts durables et sympas. Env. liste ou tél. Nicolas FOLTZENLOGEL, 40, rue du 11-Novembre, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.74.22.

PC XT/AT éch. logiciels 5 1/4 + 3 1/2 (EGA-VGA !) si sérieux et intéressé (déb. s'abst.), env. vos listes. **Didier DEBUSSCHERE, av. F.V.-Kalken, 5, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Atari ST ch. contacts sérieux et durables pour éch. news, utils, demos... Env. listes, rép. ass. Tél. : Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.06.39.

Éch.-vds-ach. news sur ST. Déb. ne pas s'abst. Vds lect. 5 1/4 : 1 000 F. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.23.15. (ddr Patrick ap. 22 h).**

Rech. (pour CPC 6168 disk) corres. pour éch. news (Munited, Iron Lod, Tennis Cup, Karatéka...). Env. disk. **Samuel GUILLERAND, 11, rue Jean-Jaurès, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.24.94.**

Ch. contacts pour éch. sur Atari 520 STE de logiciels util., graph., mus. et divers. Poss. nbx news (93 only). **André DESPRET, 11, rue Carnot, n° 52, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.44.80.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. de news rapid. Éch. sérieux et sympa, rép. ass. **Wilfried THEVES, Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix-Saint-Ouen. Tél. : 44.41.27.95. (Mercredi ou week-end).**

Rech. ttes les demos poss. sur Amiga (même les vtres). Ch. émul. ST. Rép. ass. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. jx (ST Dragon, Awesome...). Déb. bienvenus. **Stephan VINCENT, 11, rte de Bruyères, 88640 Granges-sur-Vologne. Tél. : 29.57.50.61.**

Amiga, éch. ou vds news. Pas sérieux s'abst. Bienvenue à ts. **Eddie SIMONIN, chemin de Bellevue, 26200 Montélimar.**

Éch. Pe Foot sur Nintendo contre un jeu série Action. Env. de St-Brice. **David RODRIGUES, 17, rue des 2 piliers, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. : (16-1) 34.19.29.01.**

Éch. news et oldies son STE/STF. Env. listes. **Christophe DUBOIS, 7, allée de la Voûte, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.05.75.**

Éch. jx Sega (Wonderboy 3, Altered Beast, World Soccer, Psycho Fox). Rech. Tennis Ace, Rastan, Bask. B. Nigh. **François BACQUÉ, 15, rue des Monts Odos, 65310 Laloubère. Tél. : 62.34.31.06.**

Ch. jx Megadrive fçaise. Ghouls'n Ghost, Eswat, Tetris, Budokan et Populous. Poss. d'éch. **David MALLET, 16, rue du Chabry, 63360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Éch., ach., vds jx sur NEC, Super Grafx, Game Boy, Megadrive, amiga sur Paris si poss., contact sympa. **Gildas RAVELLI, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.37.17.**

Vds 250 F ou éch. jx NEC contre autre jx NEC (Devil, Crash, F1, Circus, Probasket, Ninja Spirit). **Stéphane BESSAGNET, cité Bajon, 32400 Kiscle. Tél. : 62.69.86.70.**

Éch. jx sur ST. Org Days of Thunder, Nitro. Les Portes du tps, Manch United, Indy AV, Clase HQ. **Douglas YAHYAOUI, Les Irlandais, Escalier 15, av. de la Division du Général-Leclerc, Arcueil. Tél. : (16-1) 45.47.11.60.**

Atari ST Ultra Mega Fast contacts Searching. No way if nit fast. **Federico BICINI, Via Cometa 4, 06100 Perugia, Italy.**

Ch. contact sur Amiga pour éch. Tél. : Pascal ROY, 91, chemin des Garennes, 73190 Saint-Baldoph. Tél. : 79.28.22.33.

Salut ! Ch. contacts rapides et sympas pour éch. jx et util. sur Amiga (Paris/Sud Paris). **(16-1) 46.30.02.56.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 ch. contacts sérieux pour éch. Rép. ass. 500/100 ! **Ulrich VAN PETEGHEM, hameau du Mouchy, 76133 Maneglise.**

Éch. news et oldies sur Amiga 500. Poss. : Robocop 2, Narcopolice, Eswat, Pang 100 %... au 10/12/90. Tél. vite. Tél. : Simon GAUDENT. Tél. : 79.61.16.34.

Atari ST ch. contact sérieux pour éch. jx et util. Env. liste. Rép. ass. Pas sérieux s'abst. **Thierry AQUETTE, 9, avenue de la Madone l'Imperial, 06500 Menton. Tél. : 93.13.95.11.**

Amiga ch. prgmeur assemb. pour initiation (demos...). Ch. musiciens pour créa. de demos. **Guillaume BADAUT, 40, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.98.12.**

Éch. jx sur Macintosh (ou ach.). Ch. contacts nbx (solitude). **Laurent MALLEY, 3, rue des Bois Chevaux, 71640 Givry. Tél. : 85.44.51.39.**

Ch. contacts sur Atari ST sur Marseille et sa rég. Rép. ass. **Serge GAGNET, résidence Le Montleric, bt 6B, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.20.58.**

Atari STF/E ch. contact sérieux pour éch. de logiciels. Env. vos listes. Rép. ass. **Gérald SALORT, route de Ponteilla, 66680 Canohes.**

C64, éch. ou vds jx à bas prix (news en majorité). Rép. ass. à 100 %. Env. vos listes, D7. **Loïc DUFRESNE, 9, rue A. Rimbaud, 57800 Freyming-Merlebach. Tél. : 87.81.30.98.**

Éch. sur PC jx orig. Poss. de vte. Vds aussi modem V21/V23 (600/1 200 bauds). **Sébastien DOUCHE, 26/28, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.53.11.**

Éch. sur Megadrive Super Basketball. Éch. ou vds Altered Beast et Alex Kidd : 200 F. Vds orig. F19 sur PC : 200 F. **Sylvain LE GOURRIEREC, 12, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.47.59.**

Éch. progs sur 520 STE ctre ZX 81 ou VG 5000 ; éch. softs STE. Env. liste. Vds disk vierges 3 1/2. **Filinto ROLA, 6, rue de Madrid, 90000 Belfort.**

Éch. nbx jx Atari ST (Rick Dangerous, Shinobi, Tortues Ninja), ch. contact Amiga (avec émulateur Atari). Tél. : Samuel BOUTON, 1, rue du Porche, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.02.56.

Éch. sur Megadrive jap. et fr. J'ai 10 jx dont Hellfire, Dynamite Duke, Ghouls'n Ghost et Phantasy Star 2. **David LATASTE, 62, rue Joseph-Brunet, ent. 7, appt 41, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.36.32.**

Ch. contact sur Amiga 500 sérieux et durable pour éch. jx et util. Env. vos listes. Rép. ass. **Damien STEICHEN, 43, rue Michel, 54800 Labry. Tél. : 82.33.03.50.**

Éch. nbrses docs sur ST (ou ach.). Rech. particu. docs pour Falcon, Sim City, Fligh Sim 2 (en français), etc... **Jean-Christophe MAGNON, 5, rue Ernest-Delbet, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél. : (16-1) 64.20.25.38.**

Amiga 500 ch. contact sérieux et durable dans région Nord pour se voir. Arnaq. s'abst. **Frédéric HEEM, rue de Callicannes, 59270 Godewearsvelde. Tél. : 28.42.53.34. (ap. 17 h).**

Éch. news sur Amiga. Débu. bienvenus. Rép. ass. Arnaq. s'abst. **Éric FAVROU, 21, rue du Doue, 85590 Saint-Malo-du-Bois. Tél. : 51.92.31.48.**

Amiga. Contact Mery & Cypher for Legal Swapping. Send : a postcard + a disk + letter. Don't Phone. **G. LAMBERT, 36, av. Jeanne d'Arc, 38100 Grenoble.**

Super Amigaman éch. news ! ! news ! ! uniq. Hot news ! Rapidité ! ! ! Éch. également anciens orig. **Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64. (le soir).**

Ch. contacts sérieux pour 520 STE. Éch. nbx jx si poss. dans la Lorrainne. Déb. bienvenue. **Antoine LAURAIN, 138, route de Lorry, 57050 Metz. Tél. : 87.30.41.18.**

Éch. news ST, poss. news après 4 à 5 jrs de leur sortie (petit rigolo s'abst.). Tél. ou écrire. **Tristan LEREUIL, 3, impasse du Colonel Rozzanof, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.09.58.**

Éch. cartes PC-Engine, ch. club sur Paris. Contacter Nicolas. **Nicolas WITGZAM, 126, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.35.52.**

Atari 1040 STF + lect. 5 1/4. Éch. et ach. les dern. news + util. Env. liste + px. **Pierre-André DREIDEMY, 27, rue des romains, 57510 Holuing.**

Ch. contacts rapides pour éch. jx et util. sur C64 (disk). Tél. : Laurent DECLERCQ, 87, av. des Éperviers, 1150 Bruxelles (Belgique). Tél. : 026.72.73.89.

Éch. softs, docs sur 1040 STF. Rech. contacts sérieux et rapides. Env. listes, rép. ass. **Yanick VANDAMME, 189, rue Achille-Delattre, 7340 Colfontaine (Belgique). Tél. : 065.67.44.15. (le mardi de 18 à 22 h).**

Ch. contacts rapides pour éch. jx, util. ou demo sur C64 (disk). Env. liste. **Laurent DECLERCQ, 87, av. des Éperviers, 1150 Bruxelles (Belgique). Tél. : 026.72.73.89.**

Éch. ou ach. jx sur PC 3 1/2 ou 5 1/4. Rép. ass. (env. liste si poss.). **Pierre-Jean MANGÉ, 53, bd de Penevayre, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.81.15.56.**

Ch. corres. sérieux pour éch. jx sur CPC disk. Liste en pleine expan. **Vincent JUSTIN, 13, rue des Bas Sablons, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.81.66.36.**

Ch. contacts sur ST. Poss. news (ST-Dragon, Rick 2, James Pond, Shad of Beast). Pas d'arnq. **Cyril GREPPIN, Tirelonge 5, 1213 Onex (Suisse). Tél. : 0041/22/7.92.74.08.**

Éch. util. et jx sur Atari. Vds orig. pas cher et CD portable neuf : 900 F (val. : 1 500 F). **Éric TRAPY, Leymarie, 24330 Saint-Laurent-Manoire. Tél. : 53.04.27.21 (demander Éric).**

Gamelink est le premier réseau de contacts sur Gameboy en France. Service gratuit. Écrire pour infos. **Fabrice ANTONMATTEI, 182, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.94.82.**

Ch. contacts déb. ou non pour éch. sur ST. Rép. ass. **Thierry NEVEU, 18, impasse de Cleres, 76130 Mont-Saint-Aignan.**

Éch. jx sur A500. Poss. Rick Dangerous II, Apprentice Gold of the aztecs, Beast II, James Pond au 3-12. **David CLARA, Le Gubin domessin, 73330 Pont de Beauvoisin. Tél. : 76.37.32.48.**

Ch. contact pour éch. Atari 520 et 1040 ttes sortes de prgs et jx. Merci. **Éric FAVERO, 6 ter, rue Antoine-Saunier, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.66.79.**

Rech. contacts sur Atari STF/E. **Bernard MOON, Le Central Parck, 1, avenue des Anglais, 06400 Cannes.**

C64/128 éch. nbx prg, contact sérieux et rapide. Env. liste. Tél. : André CHEMINARD, 87, rue Émile-Zola, 86000 Poitiers.

CPC 6128 ch. contacts sérieux pour éch. jx ou util., trucs, idées et bidouilles. Rép. ass. **Dominique CAMBEFORT, 29, avenue Aspirant Buffet, 81600 Gaillac.**

Ch. contact pour éch. jx sur Atari 800 XL. Poss. : Zorro, Gauntlet, Spy Hunter, Pole Posit., etc... Tél. : Pascal HAYART, 5, rue Jean-Rameau, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.33.77.

Éch. ou vds jx sur Amiga. Arnaq. s'abst. Tél. ou env. listes. Rép. ass. **Dimitri ARGHIRUDIS, 56, rue de la Gare, 62300 Lens. Tél. : 21.43.23.00.**

Éch. jx sur A500 et contact au Canada et vds jx pour déb. uniqu. **Michael JEUKENS, 38, rue de l'Aviation, 80810 Meaulte.**

Amiga éch. Wargames Tdrole Simulation. Poss. M1 Platoon Hound of the Shadow Imperium. Pas sérieux s'abst. **Damien GUILLEMIN, 15, rue des Lilas, 62500 Saint-Martin-au-Laert.**

Ch. contact pour éch. logiciels de music (Adlib et Midi) contre jx ou logiciel pour PC. Merci. Tél. : Arnaud BOYER, 63, chemin du Thym, 34170 Castelnau-le-Lez.

Ch. éch. sérieux et durables sur STF. Poss. nbx news, Loom, Sim City, etc. en reçoit régul. **Nicolas BOUVET, lotissement des Genévriers, Charchilla, 39260 Moirans-en-Montagne. Tél. : 84.42.03.53.**

Prgmeur sur A500 ch. musicien sur SND Tracker pour créer demo légales ou jx. **Hubert GASCHET, 4, allée de Bourgogne, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.45.42.81.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux pour éch. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. **Éric GROSJEAN, 118, rue Nationale, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.84.10.94.**

Atari ST ch. contacts sérieux et sympas. Rép. ass. **Rabah BOUFASSA, 25, rue Royale, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.07.16.**

Éch. news & oldies sur STF + ch. club région La Tour du Pin. Seule. rég. 38. **Philippe MOTTE, Veyssin Montagnieu, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.25.02. (ap. 18 h).**

Éch. ou vds jx et demos. Rép. ass. si liste jointe. **Mathieu CHRISTE, 15, av. du Bois de la Chapelle, 1213 Onex (Suisse).**

Vds ou éch. jx CPC K7. Rech. Skateball, Ghostbuster II, Strider... Poss. Robocop, Double Dragon, Titan... Tél. : Stéphane HERAULT, 1, avenue de la Gare, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.45.21.75.

Éch. news sur Atari ST(E). Poss. nbx jx, rép. rapide et ass., env. liste. **Fabrice RENAUDIN, 26, rue Bertauvaux, 6740 Sainte-Marie-sur-Semois, Belgique.**

Éch. jx sur Atari ST. POss. Deluxe Paint, Nitro, Rick Dangerous 2, No-Exit, etc...). **Sylvain PILLARD, 37, rue de l'Avenir, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.26.11.47.**

Éch. jx A500 et C64 (K7) Only, rég. 59, 62, 80. Rép. ass. Env. liste. **Richard TELLIER, 74, rue Jules-Ferry, 62000 Dainville.**

Ch. contacts sérieux sur PC 5 1/4. Poss. Sim City, Maniac Mansion, FS3, Bob Winner, Rick, Opwolf et autres. Tél. : Yann BESNARD, 8, rue des Cerisiers, 14610 Basly. Tél. : 31.80.06.21.

Éch. 1 jx Sega Megadrive contre 2 jx Gameboy ou contre autre jx Megadrive. POss. 8 jx. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.**

Éch. news sur Amiga. Rech. nbx contacts. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

Ch. contact pour éch. de jx sur TO7-TO7/70. Poss. de vte de jx sur TO/MO. **Sébastien SKOCZEK, Aclou, hameau de la Pie, 27800 Brionne.**

Ch. contacts sympas sur Atari ST. A bientôt. **Myriam PLENEL, 80, rue de Cardurand, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.22.35.52. (heures de repas).**

Amiga 500 éch. news brutes, éch. aussi jx Amiga contre jx Game Boy, Personne cool... Bye. **Arnaud FOLLET, 68, rue du Général Leclerc, 95380 Puiseux-en-France.**

Éch. M-D1 + 7 jx contre Core ou Supergrafx avec jx. Tél. : Frédéric ABIUS, 23, rue Scandici, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.11.58. (18 h, sauf mercredi tte la jrnée, Fred).

Éch. jx et util. sur ST. Contacts sérieux. Env. vos listes. **Loïc BUCHERE, 2, rue des Églantiers, Saint-Denis-de-Mère, 14110 Condé-sur-Noireau. Tél. : 31.69.17.08.**

Stop ! Éch. de softs (olds et news) sur Atari ST. Env. listes. Rép. rapide ass. **Xavier D'HOKER, 1, rue d'Estienne d'Orves, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.17.20.**

Éch. Sega Megadrive + 6 jx + joys Arcade contre Amiga + jx sur env. Marseille. **Alexandre GUY, 10, rue des Hortensias, Les Hauts de Viouges, 13300 Salon. Tél. : 90.93.58.50.**

Éch. jx Sega : Altered-Beast, Thunder-Blade, Ghostbusters, After-Burner contre Golden-Axe ou autres. **Bertrand REGARD, Serjane, 72550 La Milesse. Tél. : 43.25.38.36.**

Amiga + IBM PC : jx, demos, utilities, ns pvs te frnir absol. ttes les nouv. (A bo !). **Lelink STORN, Po Box 27, L-3801 Schnifflange, Luxembourg. Tél. : 59.40.14.**

Éch. 520/1040 ST nbx news (F29 II, Cadaver, Explora 3,...) contre util. dessin 3D et architec. **Bruno RINAUDO, allée des Couggoussolles, Les Pins, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.49.15.**

Amiga ch. contacts. Rép. ass. et vds C64 + 1541 + 100 disks : 1 800 F. **Sylvain LEMAIRE, 3, rue du Maréchal-Juin, 62340 Guines. Tél. : 21.82.27.18.**

Éch. jx et demos sur Amiga. Ch. contacts rapides et sérieux. **Christophe TANTOT, 6, rue de Venise, 03200 Vichy.**

Éch. news et autres sur Amiga. Poss. Indy 500, Inter Socc Chacenge, Shadow Best 2, Extase Flood, etc. **David GUYARD, L'Étoile, bd des Martyres de la Résistance, 83300 Draguignan. Tél. : 94.47.18.43.**

Ch. codeur + musicians pour mter un grpe sur C64. Env. intro, music, etc... **Sébastien CHAPEAU, 27, rue de Tourcoing (Lepy), 02100 Saint-Quentin.**

A 500 ch. contacts ttes rg pour éch. jx et util. Rép. ass. avec liste. Tél. : Bernard ROGUE, 17, rue Roger le Bloa, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.63.03.

Éch. news sur Amiga. Rech. nbx contacts. Dem. Frédéric. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

Éch. sur 520 ST. J'ai de nbs jx et nouv. Rép. ass. à 100 %. Arnaq. s'abst. **Fabien WASCHEUL, 44H, rue Roger-Salengro, 59233 Maing. Tél. : 27.24.46.88.**

Ch. contacts pour éch. de cart. Game-Boy, poss. Golf, Batman, T. Ninja, etc... **Nicolas BONG, 69, avenue Marcel-Perrins, 95540 Mery.**

Musiciens ch. codeurs graphiste pr créer grpe légal de demos. Déb. doués ne pas s'abst. **Franck CATTEZ, 10, chemin de la Colline, 74940 Annecy-le-Vieux.**

S'il ewiste tj des amateurs du C64, éch. tj sur cette machine. Ann. sérieuse. Tél. : Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.

Vds ou exc. PC 5 1/4 orig. (100 F, Poolrad, Keef Centr. Square, Oil Imp. Baal... : 150 F, Ultimag). Env. liste ou tél. **Alex PEZZOLI, 5, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.38.00.87.**

Ch. Amigafans pour éch. en tt genres, env. listes, rép. ass. Coders, musiciens, graphistes, contact moi. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Ch. contact sympa sur A500, env. listes. Vds orig. sur PC et Amiga (Kack Off 2, Populous, etc...). **Frédéric FRUGIER, 4, rue des Yvelines, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.17.86.**

Éch. nbx softs sur Amiga. Déb. bvenus. Éch. aussi K7 audios (rock, classique, etc...). **Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Épernay.**

PC 5 1/4, 3 1/2, éch. ou vds orig. (Targhan, Dehon Stalker...) contre Great-Court ou Legend of Faeghail. **Karim GOLDSTEIN, 6, av. Aubert, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.55.85.**

Urgent ch. contact et éch. de jx sur Atari ST/STE/STF. Écrivez-moi (tél. est liste rouge). **Romain BACQUET, 3, allée Charles-Baudelaire, 51470 Saint-Memmie.**

Éch. ou vds softs 520 ST. Sérieux et rapidité ass. Poss. nbx news. Tél. : Pascal DEMEUSY, Vescemont, 76, route du Rosemont, 90200 Giromagny, Cidex 26. Tél. : 84.29.03.16. (de 19 h 15 à 20 h).

Éch. jx sur ST. Poss. nbx news (SCI, Robocop 2, Total Recall, Line of Fire, Tortues Ninja). **Olivier DAVIAUD, 56, av. Amiral Courbet, 33950 Lège-Cap Ferret. Tél. : 56.60.07.52.**

Ch. contacts PC VGA pour éch. news. Merci à ceux qui m'ont déjà écrit ! Éch. rapides et sérieux. **Grégory BASSANESE, 10, allée des Bleuets, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.61.47.00.**

A ts les PC-Men, rech. contacts pour éch. 3 1/2 ou 5 1/4. Rép. ass. **Laurent VANHEE, 18, rue du Maréchal Leclerc, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.37.89.32.**

Ch. contacts sur 520 STF (poss. R-Dangerous 2, Panza, Ranx...). Déb. bvnus. **Guillaume BEAUMÉ, 12, rue Baragué, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.62.18.**

Rech. contacts sur 520 STF. RP. Rép. ass. à 100 %. Déb. bienvenus. **Guillaume BEAUMÉ, 12, rue Baragué, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.62.18.**

Ch. contact C64 disk only. Rép. ass. Rech. codeur for Talisman. Bye Bye. **Richard LAVIGNE, Les Marronniers, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.13.15.**

Éch. dem. news et demos sur ST, env. nous vos listes. Rép. ass. si tbre ou Real news ! ! **Pedro MONTOYA, 530, rue Georges-Cuvier, 34090 Montpellier.**

Nbx news et demos sur Amiga ch. contact tt nveau pour éch. Rép. ass. **David JAKUBOWICZ, 6, rue des Écureuils, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.69.19.79.**

Ch. contacts sympas et drble sur ST pour éch. de jx. Env. liste. Rép. ass. **François DEHMAS, 9, allée Corneille, 93420 Villepinte.**

Stop Amstrad CPC 6128. Rech. corres. pour éch. sérieux. Env. vos listes. Tél. : David VANOUTRIVE, 16, rue d'Alexandrie, 59200 Tourcoing.

Atari 1040 STF ch. news, demos, compils et sources en assembl. Env. vos listes. Merci d'avce. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, avenue du 15-Août, Marboué, 28200 Châteaudun.**

Éch. ou ach. jx sur Amiga 500. Préf. région Isère. Contact sympa et sérieux. Tél. : Bernard BELMER, 3 bis, rue René-Thomas, 38130 Échirolles. Tél. : 76.40.06.84.

Éch. news sur Amiga : Awesome, Saint Dragon, No Exit, Indianapolis 500, Killing Game Show, Turtles, etc. **Sylvain RIVAROLO, 12, lotissement des Petits Hutins, 74160 Saint-Julien. Tél. : 50.35.08.41.**

Ch. contact sur Amiga 500. Éch. news, demos. Arnaq. s'abst. **Hicham HASSAR, 74, avenue Omar Ben Khattab Agdal, Rabat, Maroc.**

Amiga 500 ch. contact France ou étranger pr éch. soft. Poss. jx et une petite qté de sons SD. **Thomas FIDALGO, 11, allée des Renoncules, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 64.94.43.81.**

A500, ch. contact (news, docs, orig., util., mat...). Ts bvenus. Env. listes. Rép. ass. 100 %. **Hervé CAPDEROU, chemin de Maubec, 64290 Gan. Tél. : 59.21.54.22.**

Ch. contacts sympas pour éch. de softs sur Amiga et ST (rép. ass.). **Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.31.**

Posses. ST ch. util. stt gestion comcl. Tél. moi ! Rép. ass. **Gaël ROSSET, « La Croix » Vongnes, 01350 Culuz. Tél. : 79.87.92.39.**

Amiga 500 ch. contacts rapides et sérieux pour éch.les dem. nouv. Env. liste. **Olivier BOITTE, 27, rue de Warchin, 7500 Tournai, Belgique. Tél. : (19) 069.23.23.30.**

Éch. nbx logiciels sur PC 3 1/2 ou 5 1/4. Poss. BCP de jx et util. Env. liste. Rép. ass. **Franz BOURGUEIL, 2, rue Fauquez, 7500 Tournai, Belgique. Tél. : (19) 69.22.15.09.**

Ch. contacts pour éch. news, utils, démos + jx sur Lynx. Rép. ass., env. liste. **Benoît MUSSCHE, avenue des Bleuets 41, 1640 Rhode-Saint-Genèse, Belgique. Tél. : (19) 02.358.43.39.**

Éch. ou ach. télcart. contre jx sur Amiga. Ach. HP28S. Rech. prg sur FX 800G. **Éric REICH, Résidence du Parc, 57730 Petit-Ebersviller. Tél. : 87.92.39.85.**

Rech. contact sérieux sur Atari STF pour éch. logiciels. Déb. bvenus. **Jacky GEORGE, 560, rue des Provenciales, Bat. 5, 80000 Amiens.**

Éch. jx sur PC 5 1/4 EGA-VGA seule. Env. liste si sérieux, les autres s'abst. Merci d'avce. Tél. : Alain BLONDEAU, 2, place de la République, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.27.47.

Éch. jx et util. sur Atari 520 STF/STE. Env. vos listes. Rép. ass. dans les + brefs délais. **Emmanuel ZERBIB, 1, rue du Vallon de Bretteville, 14000 Caen. Tél. : 31.73.73.49.**

Rech. contact sérieux pour éch. sur Amiga 500. Poss. news et oldies. Env. listes. Rép. 100 %. **Fabrice HERMAND, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

Éch. jx Sega After Burner contre Kung Fu, Kid Alex Kid 2 contre Wonder Boy 2 ou 3. Si possible région Bx. **Olivier MORIN, 51, av. du Pdt Robert Shuman, Le Bellini, bat. D, Appt 432, 33110 Le Bouschat. Tél. : 56.08.97.18.**

CLUBS

Rech. coder pr me créer démo. Tte offre sera étudiée. Env. infos et coor. Salut. **Michael BASTIN, rue du Château d'Eau, 16, 6092 Lodelinsart, Belgique.**

TI99 manifestez-vous. Club TI-99. On a tt : 3 M RAM, softs (+ 3 000) contacts monde entier... Rép. ass. à 100 %. **Laurent PERON, La Feuillade, N° 10, Saint-Front-de-Pradoux, 24400 Mussidan. Tél. : 53.81.29.81. (ap. 18 h 30).**

Super ! Ouverture du serveur NEC'LUB en 3615 ! code : LS NECLUB (Bal, PA, news, astuces) pour cons. NEC ! **NEC'LUB, C3 Les Pervenches, 13700 Marignane.**

Archimèdes Club France, Assoc. loi 1901 pour ts les utilisateurs archi. Tél. : Archimèdes Club France, 4, allée des Vignerons, 78310 Coignières.

Aimerais fonder club Megadrive. Ch. contacts pour créer un journal et éch. opinions sur jx. Rép. ass. 100 %. **Pascal NAUD, Résidence La Sorbonne, avenue des Écureuils, appt n° 12, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80.**

Musicien pro réalise vos maquet. sur Pro 24 + 8 pistes bde (propose titres orig. **Michel TROUSSEAU, Le Bourg Lagarrigue, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88.20.57.**

Pr ts les passionnés du MSX1 et MSX2 une doc. complète et gratuite sur dem. **Mega Club MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Int. contacts, MD Cardridge & PDS éch., news letter, discounts... What Ever Computer you. Tél. : C.M.O.S. MAY HAVE ! (Send stamp for info.), BP 37, 77860 Quincy-Voisins.

Ch. memb. pour G. Legal... Alliax 128. **E. VINCENT, 83000 Toulon ou Stéphane BAZOCHE, 18, rue Branly, 92700 Colombes.**

Demos Amiga à partir de 10 F (avec D7). Cat. previews (Epic, Necronon), cat. contre 3,80 F en tbres. Tél. : Association Load'n'enjoy, BP 10, 08000 Villers-Seneuse.

New Club Sega 8 bits. Env. 3 tbres/trimestre pour abon. au journal. env. 50 F pour 4 mois. **Alexandre COZETTE, 39, rue de Condé, 08400 Vouziers.**

Vous qui voulez éch. ou vd vos jx (orig. only) ! Contactez France 64, le Club du C64/128. Tél. : Éric BLANCH, 24 F, rue Langenberg, 57470 Hombourg-Haut.

Ch. contacts sérieux et durables sur Supergrafx. Env. liste ou tél. sur Metz ou sur France. **Alexandre MATHIEU, 9, rue Jean d'Apremont, 57000 Metz-Magny. Tél. : 87.65.68.93.**

Club Amiga éch. ou vds jx. Poss. 500 jx et dern. nouveautés. Tél. de préf. **Christian SIXTE. Tél. : 40.82.41.76.**

Team 21 Freeware diffuse domaines publics sur Atari ST/STE. Liste contre 2 tbres à 2,30 F. Rech. ts dompub pr étoffer cat. % sur diffusion. **Team 21 Freeware, 9, rue des Ribottées, 21000 Dijon.**

Possédant env. 100 jx ch. club Atari ST sur la côte d'Azur de préf. Déb. merci d'avce. Tél. : Jérémy TRIPOLI, L'Oasis B, rue du Vert Coteau, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.42.96.

Musicien Amiga/Atari ch. éditeur sérieux. Vos musics pour demos et jx (coder indép.). Px unique ! **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Ch. contacts sur Tandy Model 3 et 16 disk. Club sur Atari ST ch. coder, DP, et person. pour fanz. **Laurent GILOT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.68.13.13.**

Apple 2C ch. club français ou étranger. **Steve MARTY, La Dreche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Club sur Amiga propose news Hot ; docs, Soluce, club très rapide, nous aidons les déb. à fond. **Thierry. Tél. : 80.21.25.14.**

Ch. club Amiga ds tte l'Europe. POss. Shadow of the Beath Mininigt Resistance. Env. liste. **Laurent DUBRULE, 49, route de Fresnes, 7860 Lessines, Belgique. Tél. : (19) 068.33.20.67.**

Amiga graphist réalise PIC, logo, fonts, etc... Faire offre. Please no losers seen you soon. **1er F3B, LEBERT, Lycée Y. Pthépot, BP 511, 29107 Quimper.**

New club « ST Lamers » éch. jx et Dom Pub pr augmenter ma logithèque (10 D7) Lamer/Louser bienvenus. Tél. : Jean-Charles VERRIEZ, 128, rue de l'Olivier, 13005 Marseille. Tél. : 91.28.36.15.

Ch. club Amiga rég. Arras ou Amigafans mais aussi contacts tous pays. Sérieux. Rép. ass. **Philippe VAHÉ, 25, rue du Wetz, 62123 Wanquetin. Tél. : 21.55.57.74.**

Dem. le cat. des logiciels du Domaine Public pour Atari ST et compatibles PC (plus de 1 000 programmes). **IFA, 59680 Cerfontoine. Tél. : 27.65.86.11.**

Ch. contacts amiga 500 sur Martigues, si possible, pour éch. news, utils, etc. **Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, Croix-Sainte, 13500 Martigues.**

Ouverture d'un club NEC. Abon. gratuit ! ! Ach. ts jx NEC : 100 F pièce. Tél. nbrx ! ! **Yacine BAKOURI, BP 4, 89230 Pontigny.86.47.54.24.**

Contre 5 F en tbres et une K7 vous rec. Arnold 2 (Fanzine Amstrad) et Arnold 1 en cadeau ! ! Tél. : Sébastien BERTIAUX, 123, rue de Bellain, 59500 Douai.

Nous prop. pr les cons. NEC-Sega 8 et 16 bits + de 80 jx (location). Ach. jx NEC-Sega. **Pour Siegfried, Centre Hi-Tech, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Déb. ass. PC ch. contacts (club ou non) pour m'aider ou collaborer : Call Me ! (projet : jx (à terme !)). Tél. : Aurélien VACHETTE, 2, résidence du Parc, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.02.96.

Amiga-Club ch. adhrts. Nbreuses rubriques : éch./Vte, surprise au 10 premiers adhrts. **Patrice VIALLETON, Malmont, 43240 Saint-Just-Malmont.**

Bous poss. 1 micro et 1 minitel, ns vs prop. 3 srvces minitel 24 h/24 au (1) 34.22.09.22. **Centre serveur Amstel, 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 34.22.09.22.**

Phaba Club : Le journal sur disk n° 2 est sorti (30 F) ou rens. contre 2 tbres à 2,30 F. **Phaba Club, 8, chemin des Pains Perdus, 28100 Dreux.**

Pour vs procurer les meilleurs util. du domaine public et de superbes megademos, music... Tél. : Free Distribution, BP 134, 59453 Lys-lez-Lannoy, Cedex.

Cherche désespérément à sortir les couleurs de ma Star LC 10. Aidez-moi, merci d'avance ! Je craque ! **Rémy PARMENT, SP 69477, 00571 Armées.**

Vds orig. (Ghostb., Ivanhoé, MCS Def. of the Crown), px int., disks IFA : demos, érot., util. : 20 F/disk. Tél. : Christophe HOCHEDÉ, 6, rue de la Chaudière, 62200 Saint-Martin-les-Boulogne. Tél. : 21.91.43.31.

Rech. corres. sur Amstrad CPC disk. Env. disk vierge + 2 tbres à 2,30 F + adresse. Sérieux. **Sébastien COLLOMB, 5, rue du Commerce, 39270 Orgelet. Tél. : 84.25.48.19.**

Fou ! Fou ! Fou ! du ST bien sûr, un super club rech. adhérents. Déb. bienvenus. Rens.-vous ! ! ! **David DOUMOS, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulles-sur-Mer. Tél. : 31.37.50.34.**

Fana, fou du super ST, un génial, super club rech. adhérents. Alors dépêchez-vous et rens.-vous **David DOUMOS, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulles-sur-Mer. Tél. : 31.37.50.34.**

Club Atari ST : 3 000 logiciels en consul. par la Poste (même France) à 25 F/disk. Cata. gratuit. **Astec, BP 50, 4400 Flemalle, Belgique.**

Ouverture du serveur NEC'LUB ! En 3615 code LS NECLUB pour les fans de NEC ! Ins. gratuite ! Laissez coordonnées au club : LS NECLUB. **NECLUB C3 Les Pervenches, 13700 Marignane.**

Club Flowers for death ch. contacts pour éch. news, demos, util. Rép. ass. à ts, env. listes. Tél. : Bruno MOISSARD, Trogues, 37220 L'Ile Bouchard.

Micro Club PC est fait pr vs ! Venez nous rejoindrent. Vous serez les bienvenus : truc, journal, rens., etc.). **Richard AMANDAYE, 1, rue Paul-Langevin, 97419 La Possession, Ile de la Réunion. Tél. : (19) 262.22.27.40.**

Ch. club dans dépt 06, ainsi que d'autres fana d'Atari 520 STE. Écr. de préf. ou tél. après 19 h. **Sylvain GENOT, 383, rue Janvier-Pasero « A », 06210 Mandelieu La Napoule. Tél. : 92.97.63.67.**

Vds, éch. ou prête (sous caution) jx NEC 1, 2, CD. Rép. ultra rapide ass. Joindre un tbre. **Club NEC Sud, 32, cité Verte Colline, 34170 Castelnau-le-Lez.**

Un trait. de textes Atari XL ? Textpro ! Un jx de réflexion ? Tetrix ! Club Cenacle, BP 49, 95110 Sannois. Tél. : Daniel CARRODANO, Les Oliviers, B1, Montée de la Calade, 83300 Draguignan.

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 88

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

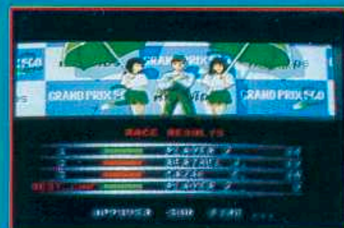
ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA











- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.



MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



C'EST SAUVAGE
TOKI
Personne ne peut être transformé en singe, même par un horrible monstre plein de verrues!
Malheureusement, c'est ce qui vient de m'arriver. Tout à coup Moi le puissant TOKI, me voici tout recouvert de poils dans la peau d'un pauvre gorille boiteux. Vookimedlo, le sorcier, en profite pour kidnapper MIHO, ma bien-aimée. J'en ai le coeur brisé. Je deviens fou! Aidez-moi à la libérer et à redevenir un homme. Une superbe conversion pour micro du fantastique jeu d'arcade Fabtek Inc. TOKI vous entraine dansl'aventure de votre vie dans des contrées mystiques remplies de démons et sorcellerie cruelle.
AMSTRAD CARTRIDGE
ATARI ST . AMIGA
ocean
SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00